

# GAMES PREVIEW

NR.6.1989

PRIS:

29.50

AMIGA • COMMODORE 64 • PC • ATARI ST • SEGA • NINTENDO • M.FL.

## CD-I

FREMTIDENS  
UNDERHOLDNING!

LÆS ALT OM HVORDAN DU KAN  
SPILLE STJERNEKRIGEN.

SPIL PÅ OVER 600 MEGA-  
BYTE OG LYD I COMPACT  
DISC KVALITET!

RICK DANGEROUS  
-ARKADE ADVENTURE



NEW ZEALAND STORY  
-OCEAN PÅ VILD FUGLEFLUGT!

FREMTIDEN I  
DINE HÆNDER



-EN DOBBELT AMIGA TIL AT HAVE I LOMMEN  
-LÆS ALT OM ATARI'S KONSOLREVOLUTION

## VIND EN COMMODORE 64 OG 15 SPIL



# 6

Forlaget Microtech  
Nørreskov Bakke 14  
8600 Silkeborg  
Tlf. 86 800877  
Fax. 86 800755  
Ansv. Udgiver

Sven Højstrup Christensen

Redaktør

Niels Lassen

Redaktion

Henrik Bang

Thomas Gjørup

Kenneth Bernholm

Klaus H. Sørensen

Steve Cooke, England

Peter Connor, England

Dan E. Andersen, U.S.A.

Christian Bason, U.S.A.

Layout/ Ill.

Malan Zachariassen

Astrid Glahn

Sats & Repro

Forlaget Microtech

Stig Nørhede

Jesper Høybye

Claus Nielsen

Tina Rasmussen

Mie Vester

Tryk

Color Print North

Distribution

DCA, AVISpost

Annonce ekspedition

Lasse Højgaard

Tlf. 86 800877

## ABONNEMENT:

Brug kuponen bag i bladet,  
eller ret henvendelse til  
forlaget på tlf. 86 80 08 77

Games Preview er et  
uafhængigt spilmagasin,  
der udkommer 10 gange  
årligt.

Intet materiale fra  
dette blad må genanvendes  
uden redaktørens skriftlige  
samtykke. Citater med  
tydelig kildeangivelse er  
dog tilladt.

Medlem af  
**Dansk  
Fagpresse**

ISSN 0905-0582

## I DETTE NUMMER

### FEATURES

#### 16. STJERNE KRIGEN PÅ COMPACT DISC

Vores mand i England, Steve Cooke, kaster et kritisk blik på fremtidens computer-underholdning: CD-I. Slut med pixel-grafik og IC-lyd, nu er det videobilleder og lyd i compact disc kvalitet. Hvordan? Læs svaret på side 16.

#### 34. DREJ 'D' FOR DUNGEON

Flyv med F-16 jagerfly over telefon-nettet, eller bliv troldmanden Merlin for lige så lang tid du har råd til! Modemspil bliver mere og mere populære, men hvorfor er de populære og hvordan laves de? Læs svaret side 33.

#### 46. COMPUTEREN GÅR TIL FILMEN

Nyt fra vores udsendte i USA. Efter fire års arbejde er et nyt program, som skal hjælpe instruktører i Hollywood med at lave film, netop færdiggjort. Vi har en mand på stedet.

### HOTLINE

#### 4. FREMTIDEN I DINE HÆNDER

Atari og Nintendo i stordyst om konsolmarkedet. De to nye kraftværker indenfor ny teknologi bliver sammenlignet og vi giver et bud på hvem der vinder.

#### 6. PREVIEWS

Selv om det er en stille periode netop nu, har vi som sædvanlig fremskaffet den ene eksklusive nyhed efter den anden. Danmarks bedste nyheds-sektion!

#### 10. NYT SUPERPROGRAM TIL COMMODORE 64/128

Efter lang tids venten er GEOS version 2.0 kommet på markedet. Hvem sagde 64'eren var død?

### RUBRIKKER

#### 11. CONTACT!

Vores svar på den blå avis! Mangler du noget computer-udstyr, eller vil du gerne af med noget, er dette stedet hvor det sker.

#### 12. FEEDBACK

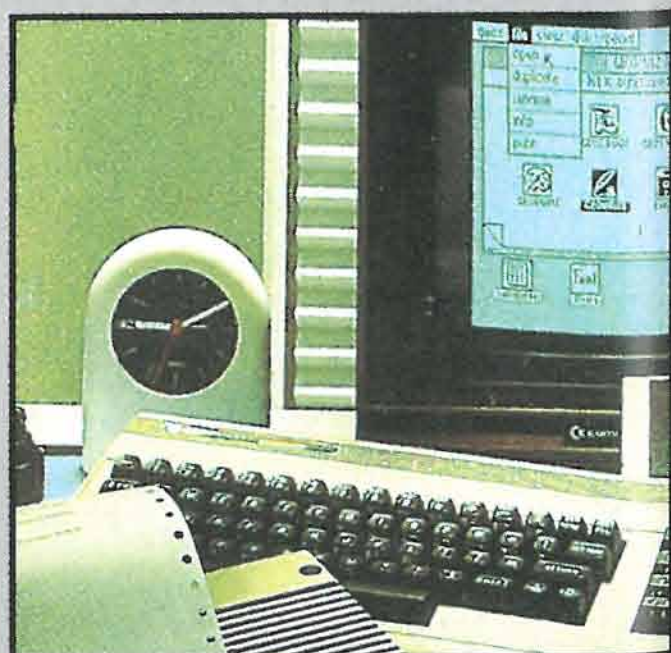
Læsernes breve til redaktionen. Læs de ucensurerede meninger om bladet, livet og praktisk talt alt andet i Feedback.

#### 38. SYNTAX ERROR

Vi fortsætter vores søgen efter den forsvundne dokumentarfilm i andet og sidste afsnit af AGENT 000.

#### 50. SUPERMARKED

Flere nye tilbud end nogensinde før! Gør dine indkøb hvor det er billigst - Games Preview, hvor ellers?





## GAMEPLAY

### 21. SPILTESTS!

Danmarks mest professionelle anmeldere vrider denne måneds spil. Vi har checket spillene, nu kan du gøre det!

SLEEPING GODS LIE .....	22
CASTLE WARRIOR .....	23
DOMINATOR .....	24
TINTIN .....	24
RICK DANGEROUS .....	25
PHOBIA .....	26
NEW ZEALAND STORY ....	27
XYBOTS .....	28
FOFT .....	29
LICENCE TO KILL .....	30
POWER DROME .....	31
CITADEL .....	32



### 40. TIPS

Vi har en bunke uvurderlige tips til bl.a. Neuromancer og tidsbe-  
sparende positioner til BAAL.

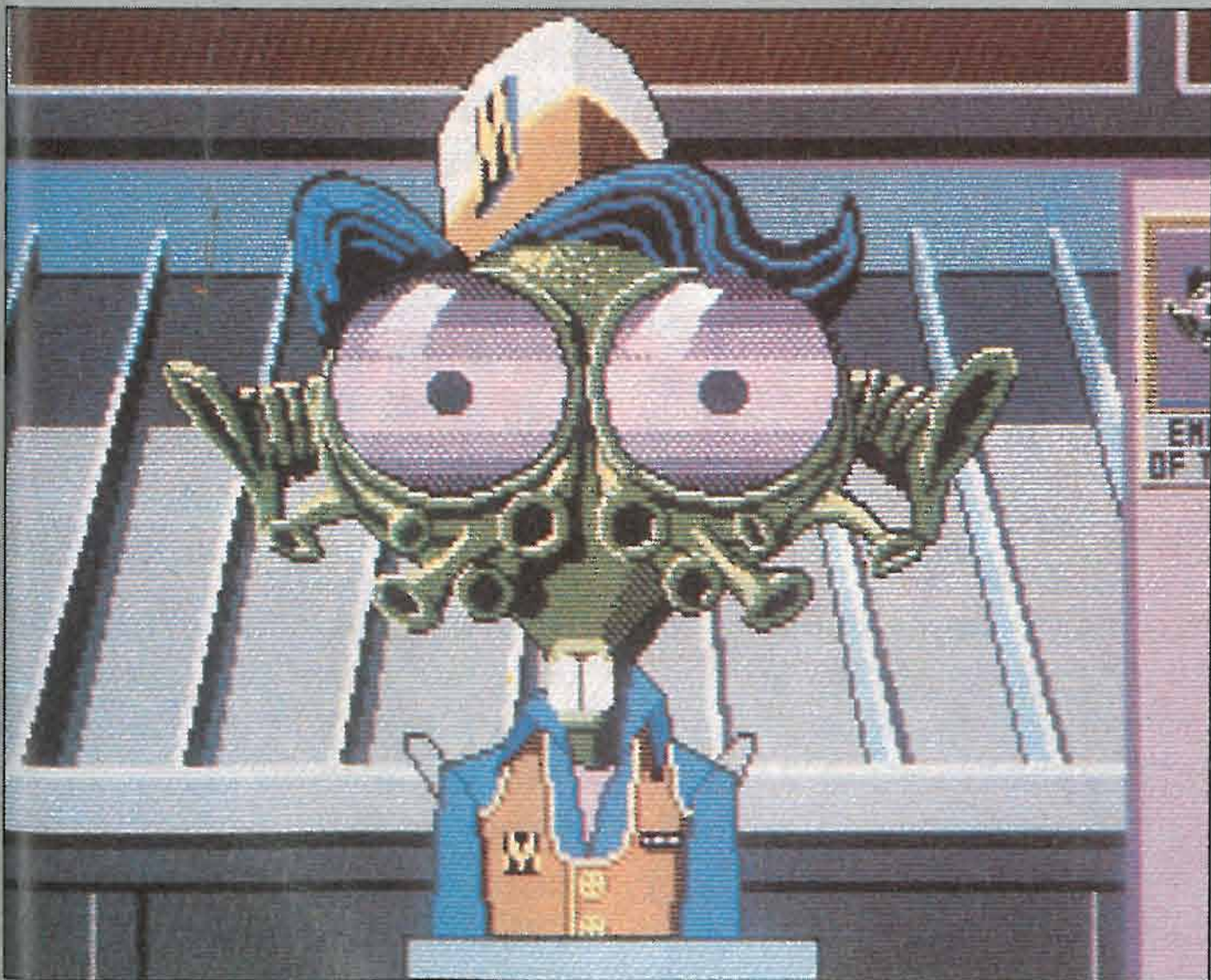
### 48. KONSOL TESTS

Denne gang har vi fået helt ny stil over konsolsektionen, med tips,  
nyheder og selvfølgelig anmeldelser af de folk som kan det bedst. Vi  
har i denne måned set på...

ALTERED BEAST  
BOMBER RAID  
RASTAN

## FANTASY

Saradon er tilbage med tips, tests og gode råd. Vi har i dette  
nummer testet Space Quest III fra Sierra On-Line og et helt  
nyt ukendt Infocom eventyr.



## FRA REDAKTIONEN

Velkommen til endnu en gang læsning om alt indenfor computer-  
underholdning. Når du er færdig med dette blad vil du måske  
undre dig over, hvorfor der ikke var lige så mange spiltests som  
der plejer. Svaret er enkelt: Alle venter med at udgive nye spil til  
PC-Showet i London, England - en af Europas største computer-  
messer. Det er dog ikke kun en ulempe, at der ikke er så mange  
spil ude netop nu. Det giver os spaltepads til at dykke ned i nogle  
af de dele indenfor computer-industrien, der ikke tales så meget  
om. Du kan f.eks. læse om den nye GEOS denne gang, hvilket  
langt fra er et spil. Vi har besøgt film-messen i Los Angeles for at  
kigge indenfor i deres computer-udvikling, som er mere avanceret  
end som så. Vi ser på modemspl, som er blevet utroligt populære  
i både England og USA, så det er kun et spørgsmål om tid før vi  
også kan spille rollespil med naboen over telefon-nettet.

### DEN KÆRE FREMTID

Det er efterhånden blevet et problem at være computer-ejer.  
Med et hav af nye computere, konsoller, lommespil og gud ved  
hvad, er det blevet svært at finde ud af, hvad man skal satse på.  
Vi får større og større, mere og mere avancerede spil ind i  
stuerne, og om kort tid vil pixelgrafik åbenbart blive betragtet på  
samme måde, som vi betragter overskuddet på vores bank-  
konti: Meget dyb fortid! Men er det kun positivt at der er en sådan  
rivende udvikling i hardware-industrien? Ifølge min bedste over-  
bevisning er der et hav af ulemper. Først og fremmest er det  
blevet helt umuligt at følge med; hvis jeg skulle købe alle de nye  
konsoller og nye computere, der bliver smidt ud på markedet,  
ville jeg lave Games Preview gratis i de næste 286 år! (Så gør  
det! -chefred.)Hvad skal man vælge? Hver gang man køber  
noget nyt hardware, kan man på vej ud af butikken beundre nogle  
endnu nyere maskiner, der kan det firedobbelte af hvad den du  
lige har købt kan og så videre. En skrue uden ende, vil mange nok  
kalde det. En anden ulempe er friheden ved computere lige så  
stille er ved at forsvinde. Hvis jeg havde lyst til at lære at  
programmere på en 64'er er der en rimelig chance for jeg ville  
lære det. Hvis jeg vil starte på at programmere på en Amiga kan  
det lade sig gøre, men det er svært. Hvis jeg vil lære at program-  
mere på et SEGA eller Nintendo konsol kan jeg godt opgive det.  
Disse firmaer vil kun lade meget få mennesker programmere  
deres maskiner, og det samme er tilfældet med PC-Engine og  
givetvis også med Ataris APCES konsol. Hvis jeg vil lave spil på  
en CD-I kan jeg også godt opgive det. Blot den kapital der skal  
til for at få det video-udstyr der skal til, vil slå bunden ud af de  
fleste budgetter. Dertil kommer også at der skal flere og flere  
mennesker til for hvert spil - blot på Amigaen er der meget få spil,  
der er lavet af een mand. Det er med til at give et meget  
overfladisk forhold til computere; man kan bruge programmerne  
og se beundrende på hvad maskinerne kan præstere, men uden  
egentlig at vide ret meget om dens maskineri. Der er ikke  
længere den samme sociale værdi ved computerne. I de lokale  
computer-klubber går meget af tiden med at diskutere program-  
mering, lave nye eprommer og i det hele taget studere maskinerne  
og snakke sammen om, hvordan man nu kan få den &%"\$#%  
1541 diskettestation til at køre hurtigere og lignende. Det er der  
ikke noget af med de nye konsoller: De kan det de kan, og ikke  
mere. Der er ikke noget at snakke om, der er ingen viden at dele  
og der er ingen mulighed for at forbedre noget. Hvad gør vi så?  
Hvad skal vi købe, og hvornår skal vi købe? Hvis jeg havde svaret  
ville jeg skrive det på forsiden af bladet, for det ville være en  
sensation. Vi må vel vente og se, formoder jeg...

Niels Lassen, Redaktør



# DE NYE SUPER MASKINER

Der har i lang tid sviret rygter om et nyt konsol lavet af Epyx i USA. Nu er det kommet, og der er også kommet en konkurrent til det...

*Nintendo's Game Boy. Ingen teknisk revolution, men den bliver billig.*



Mens computer-pressen har koncentreret sig om Sega's nye Megadrive og Nintendo's 16-bit maskine, har Epyx i fred og ro fået lov til at færdiggøre arbejdet med deres bud på fremtidens spillemaskine: APCES. APCES har nogenlunde samme længde som et videobånd, er ultra-tyndt og kan yde mere end Amiga og Atari ST til sammen! I modsætning til de nye Sega/ Nintendo konsoller, kan du have APCES i lommen. Konsollet bruger små batterier, og er utrolig nok rimelig fornuftig hvad angår strøm-forbrug. APCES er lavet af RJ Mical og Dave Needle, som tidligere har været med til at lave Commodore's Amiga, så

noget ved de da om computer-produktion! Konsollet var som sagt lavet for Epyx, men udgifterne, som er forbundet med at lave udstyr af denne karat blev Epyx et nummer for meget. Dertil kommer også at der skal bruges et hav af penge til at markedsføre APCES - penge Epyx ville have svært ved at finde. Derfor blev rettighederne opkøbt af giganten Atari, som både har pengene, erfaringen og viljen til at gøre APCES populær.

## HARDWARE

Skærmen er 160X102 mm. stor, og farverne står imponerende skarpt! Der er ingen farve-clash, fejl eller langsomhed. Alt hvad angår grafik er perfekt. Grafikken er perfekt i mere end en betydning: Der er en palette på 4096 farver, hvor du kan bruge 16 farver på skærmen samtidig! Processoren er en Motorola MC68000 - den samme som i Atari ST og Amiga - og den yder en clockfrekvens på 16Mhz - det dobbelte af Amigaens 7,14Mhz og ST'erens 8,0Mhz. Clockfrekvensen angiver hvor hurtig maskinen er til at behandle oplysninger, og jo højere clockfrekvens, jo højere hastighed i

spillene. I bedste tradition for spillekonsoller, er der påmonteret et joypad og ikke et 'stick', som vi plejer at bruge. Problemet med joypad'et er, at det er så utrolig lille, at det kan virke lidt klumpet at bruge. Man kan dog vænne sig til det, lyder det fra Jack Tramiel - chef for Atari. Godt nyt for venstre-håndede spillere. Ved at trykke på en knap kan man vende skærmen på hovedet og dermed bytte om på fireknappens og joypad'ets placering. Hardwaren gør det muligt at koble otte andre APCES'er sammen og spille det samme spil, meget i stil med Multi User Games. APCES kommer med 64KRAM, hvilket måske ikke lyder af så meget. Men de cartridges som skal bruges giver mulighed for at lave spil på op til 16 Megabit, eller 2 megabyte! Det giver uanede muligheder for programudvikling, og i kraft af, at det hele fungerer med en 68000 processor skulle det ikke give de store problemer for Amiga/ Atari ST programmører at lave spil til maskinen. Lydsiden skal selvfølgelig passe sammen med den suveræne grafik, og til det formål er der fire kanalers stereolyd, med et stik til øre-telefoner indbygget i konsollet.

## SOFTWARE

I kraft af, at arbejdet har foregået via Epyx bliver det første spil Epyx's eget kultspil, California Games. California Games kommer gratis sammen med konsollet, og på de billeder vi har set, er California Games mere imponerende end Amiga versionen! Epyx's bedste spil nogensinde



er uden tvivl Impossible Mission, og den kommer også til APCES. Rollespil bliver heller ikke glemt. Time Quest er et standard rollespil, mens en anden titel, Treasure Chests er betydelig mere interessant. Her kan du benytte kabelmuligheden og dermed spille otte spillere på skærmen samtidig! Treasure Chests er et plagiat af U.S. Golds hit, Gauntlet, som er et af de mest solgte spil nogensinde. Hvis du går i spillehallerne for at spille Afterburner, Thunderblade eller måske Galaxy Force, behøver du ikke længere at betale for det! Blue Lightning (se bill.) er et afsindig hurtigt skydespil, som minder mistænksomt meget om Afterburner, blot hurtigere vel at mærke! Der kommer også en tro kopi af Rampage, hvor du skal destruere bygninger og et super hurtigt skydespil i stil med Menace/Phobia. Der er allerede nu mange software-huse, der er gået i gang med at producere software til APCES.

## ALTERNATIVET

Som vi skrev i starten af artiklen kommer Nintendo også med et "lommekonsol". Konsollet hedder "Game Boy", og det er et navn du godt kan begynde at vende dig til! Det bliver ikke sidste gang du hører om den.

## NINTENDO HARDWARE:

Game Boy er 9X15 cm; hvor skærmen er 40X50 mm. - betydelig mindre end Atari konsollets. Der er også en krystalskærm på Game Boy, men den er i monocrom, det vil sige sort/hvid. Det lyder måske umiddelbart lidt kedeligt, men på trods af at Game Boy ikke har nogen speciel hurtig processor (8-bit) er spillene utroligt godt lavet. At spille Super Mario Bros. (som hedder Super Marioland på Game Boy'en) på en Game Boy er virkelig en oplevelse! Lyden er også på Game Boy i stereo, og maskineriet gør det muligt at bevæge skærm-store sprites rundt med nemhed.

## NINTENDO SOFTWARE

Nintendo har en enorm fordel.



**Det nye Atari konsol. Flot design og flot ydeevne.**

De har flere hundrede programmører fastansat, så der kan presses praktisk talt lige så mange spil ud på markedet som de har lyst til! En god nyhed for dem, der har tænkt sig at købe Game Boy er, at Psygnosis er i gang med at producere nogle af deres klassikere, bl.a. Barbarian og Terrorpods til Game Boy. De eneste spil vi har fået lov til at se er Super Marioland og Baseball - begge lavet imponerende godt, og der kommer givetvis et hav af titler i løbet af de næste par måneder.

## OG VINDEREN ER....

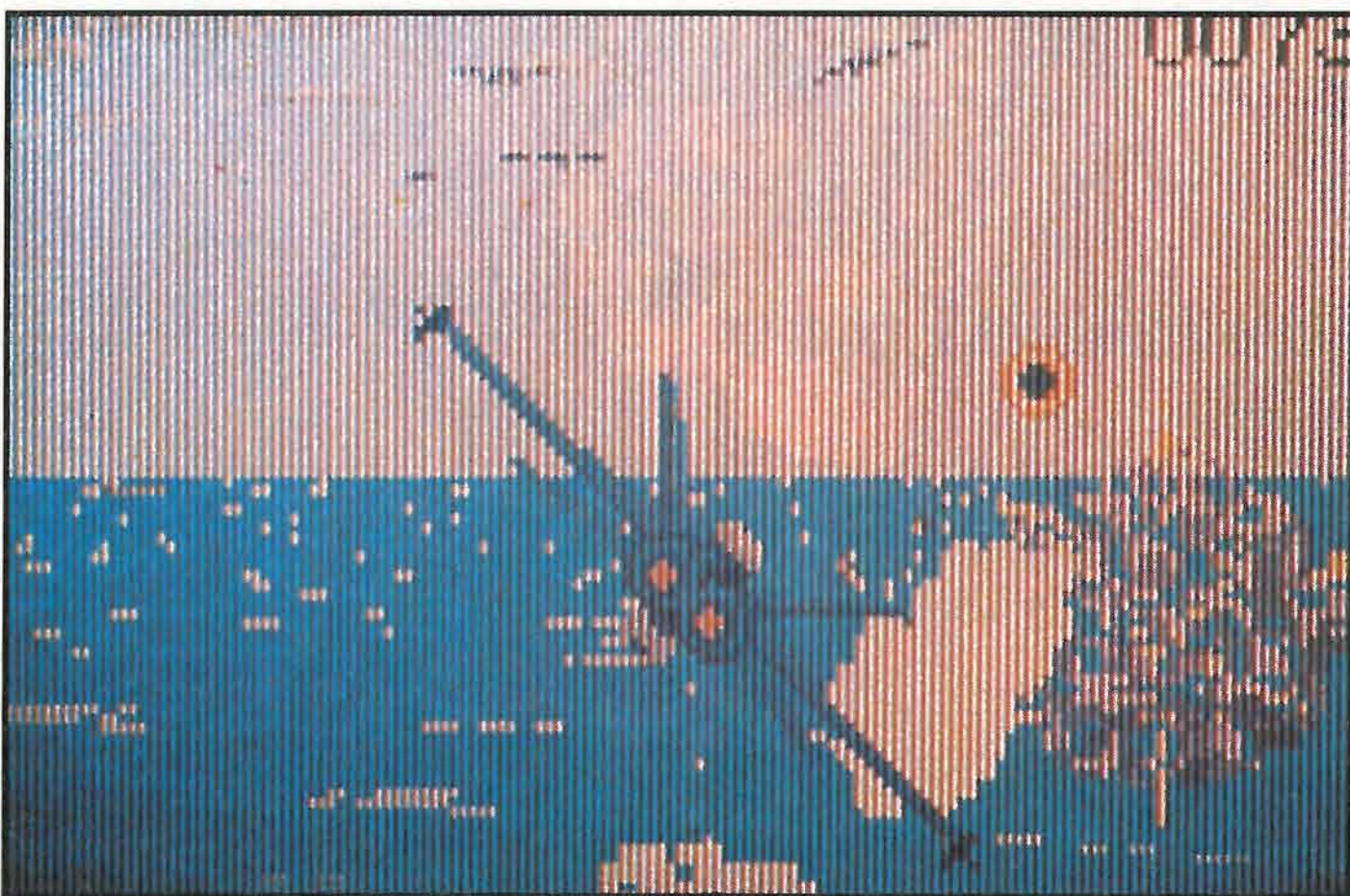
Det er meget svært at udklære en

vinder i denne kamp. Hver maskine har sine egne fordele: Game Boy kommer i USA til at koste ca. 90 dollars - ca. 700 kroner, mens APCES koster 150 dollars - ca. 1100 kroner. En anden fordel for Nintendo er deres kapital: Nintendo har offentliggjort at de vil bruge 15 millioner dollars på at markedsføre Game Boy! Game Boy har også den fordel at der allerede er etableret en rimelig brugerbase i Japan. Der er blevet solgt over 500.000 Game Boys - 300.000 alene den første dag! Den sidste og største fordel for Nintendo er alle deres in-house programmører. Dem der køber

Game Boy er sikre på at få nye spil til den hver måned. APCES' fordel er dens tekniske kvalitet. APCES er et imponerende kraftværk af ny høj-teknologi, og ren og skær kvalitet, hvor APCES vinder suverænt. Det er til gengæld også Ataris eneste fordel. Det bliver meget spændende at se, hvem der vinder kampen, og det finder vi ud af i løbet af 1990, hvor begge maskiner er ude i Europa. Stay tuned ....

## KONKURRENCEN

Det der er det store spørgsmål med konsollerne er, hvorvidt brugerne er tilfredse med en skærm, som er så lille. Er brugerne tilfredse med, at der kun er det påmonterede joypad og ingen egentlige udvidelsesmuligheder? Det er et svært spørgsmål at svare på. Noget kunne tyde på at lomme-konsollerne bliver mødt med megen mistro i Europa, hvor konsollerne først nu for alvor er begyndt at slå i gennem. Med udsigter til Segas Megadrive og NEC PC-Engine er brugerne godt vant før lomme-konsollerne kommer til landet. Både PC-Engine og Megadrive fungerer både sammen med et TV og med RGB monitoren, og der er til begge maskiner allerede bygget udvidelser i form af CD-ROM afspillere og en rimelig solid softwarebase. Megadrivet skulle komme umiddelbart før de nye lomme-konsoller, og hvorvidt PC-Engine overhovedet bliver mulig at få i Danmark er stadig uvist. Det samme gælder for Konix konsollet, som har en meget god chance for at blive et flop.



**APCES - Blue Thunder kører med samme hastighed som Afterburner...arcade maskinen vel at mærke!**



# VARME SPIL TIL KO

## INGEN AMIGA 2500

Den længe ventede Amiga 2500 er blevet trukket tilbage. Årsagen vides ikke på skrivende tidspunkt, men det kan nemt være fordi Commodore International vil satse på Amiga 3000 - en Amiga 2000 med en 25Mhz 68030 processor. Der svirrer også rygter om, at Amiga 500 om kort tid vil blive lanceret med 1Mbyte ram i stedet for de 512K, der er nu. Hvorvidt den UNIX-baserede Amiga 2500UX også bliver dropet vides endnu ikke.



*Amiga 2500 må lade livet.*

## OPFØLGER TIL POPULOUS

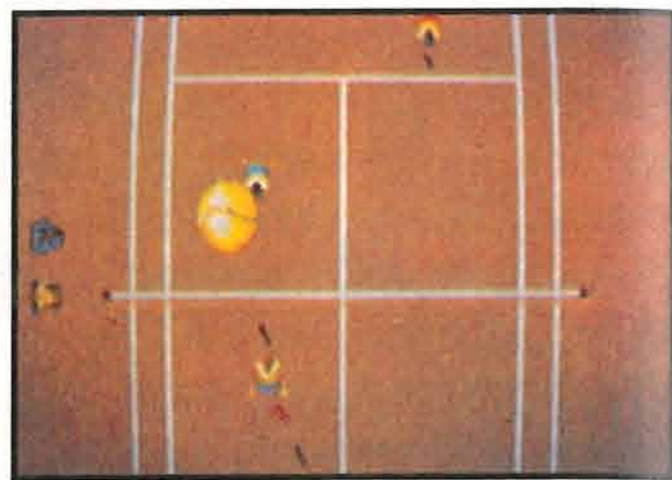
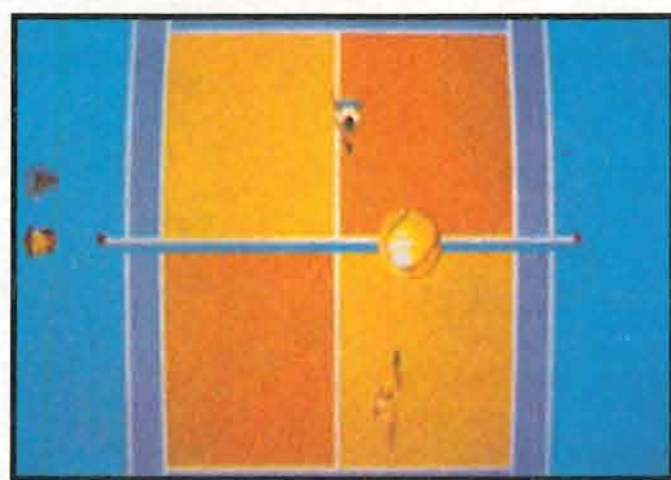
Spillet Populous fra Bullfrog Productions har været en enorm succes. Flere uger på toppen af de engelske hitlister har gjort at Bullfrog nu er i gang med at bygge videre på spillet. "The Promised Lands" og "The Wild West" er datadisketter, som kun kan bruges sammen med den originale Populous. The Promised Lands datadisketten indeholder fem hele verdener - lige fra den franske revolution til et land, hvor alt inklusiv indbyggerne er lavet af firkanter! "The Wild West" har også fem verdener, som spænder fra cowboys og indianere til samurai fyldte områder i Japan. Hvis du har den originale Populous er datadisketterne virkelig noget du skal holde øje med. Det ser supergodt ud og så koster de kun ca. 200 kroner pr. stk.!



△  
Datadisketter til  
Populous

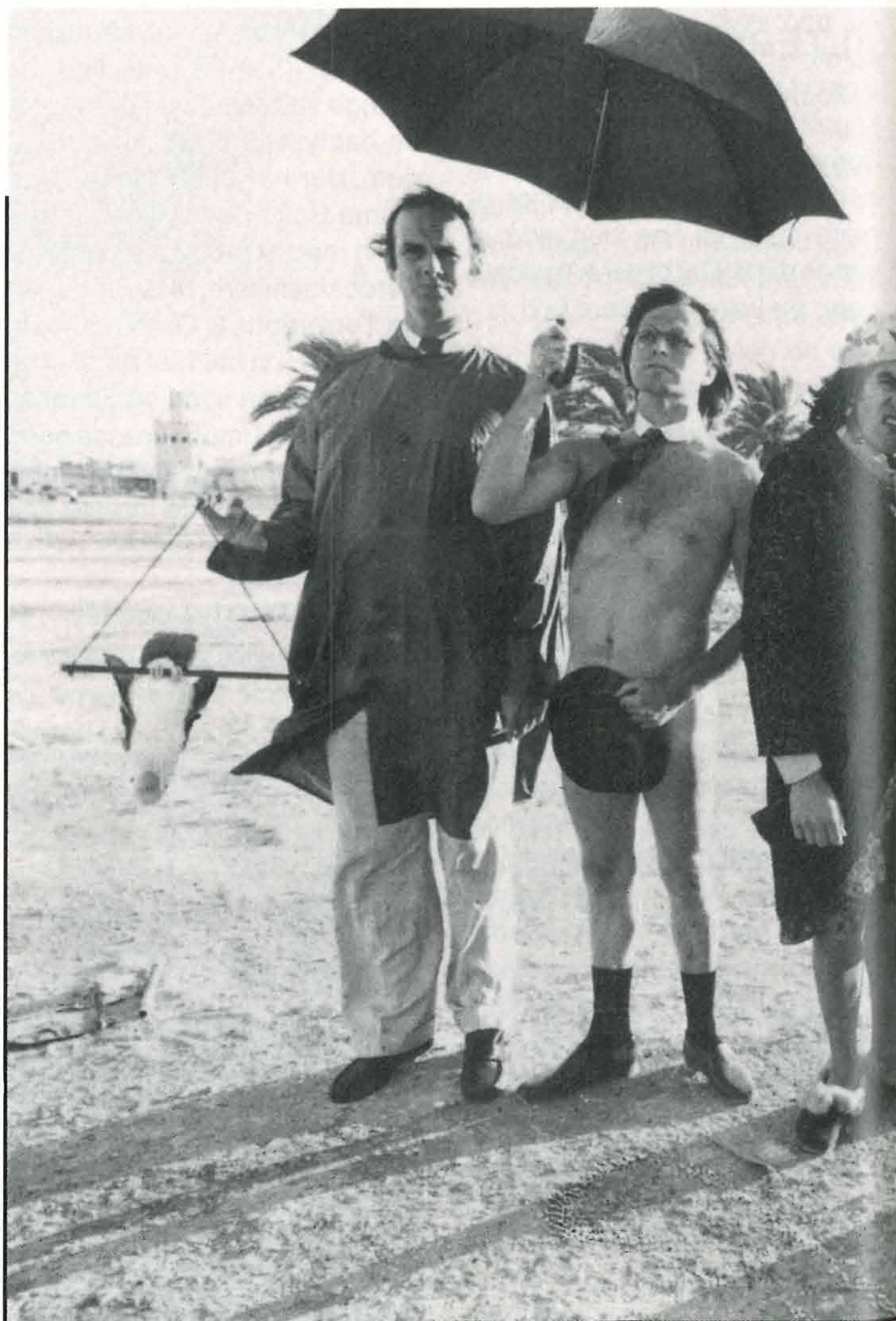
## TENNIS FOR VIDEREKOMMENDE

Passing Shot er titlen på en Sega spillemaskine. I Passing Shot skal du spille tennis - intet vildt i det. Det vilde består i grafikken og realismen, som virkelig flytter nye brikker indenfor sved-sport. Som det går med så mange andre spillemaskiner, er der et smart soft-



*Ivan Lendl simulatoren fra Image Works.*

warehus - i dette tilfælde Image Works - som har opsnappet rettighederne til at lave en hjemme-version. Før vi finder brækposerne frem skal det lige siges at det er Teque Software, der laver computer-versionerne. De har tidligere lavet hit-spillene Pacland, Terramex og Blasteroids. Udgivelse på alle kendte computerformater.





# LDE VINTERDAGE

## MONTY PYTHON PÅ DISK

Nej, du læste ikke forkert. Uden tvivl den mest tvivlsomme licens vi kommer til at se i meget lang tid. I anledningen af Monty Python show'enes 20 års jubilæum næste år, lancerer Virgin/Mastertronic et spil over de tåbelige englændere, som bl.a. består af John Cleese, kendt fra Fisker de kaldte Wanda. Udviklingen af spillet står Core Design for. Det er et rimelig ukendt programmør-team der skal lave et særdeles svært spil. Virgin har givet dem strenge instrukser om at genskabe den bizzarre humor, som er i Monty Python filmene. Virgins chef, Nick Alexander, er selvfølgelig helt vild med licensen:

- Som en del af den generation der voksede op med Monty Python, er det specielt spændende at arbejde på et Monty Python spil, siger Nick Alexander. Monty Python kommer til samtlige formater i den første halvdel af 1990.

### HVAD LAVER DE HOS VIRGIN?

Der har i lang tid været utrolig stille ovre ved Virgin. De har faktisk holdt et helt års pause, uden nogle titler overhovedet. Nu er der til gengæld begyndt at ske noget. For kort tid siden lancerede de Silkworm - et imponerende godt shoot 'em up - og nu kommer der en hel stribe af titler. Double Dragon II, Shinobi, Continental Circus og Ninja Warriors - alle konverteringer af arcade-maskiner dukker op i løbet af den resterende del af året. Lad os blot håbe de gør mere ud af Double Dragon 2 end tilfældet var med etteren! Mastertronic - som ejes af Virgin - fortsætter ufortrødent med at lave billig-spil til to forskellige priser: 1,99£ og 2,99£.

## APROPOS NYE COMPUTERE...



**Holy bible, Batman! Gad vide om de danske præster udskifter bøgerne til fordel for denne lille sag. Tvivlsomt...**

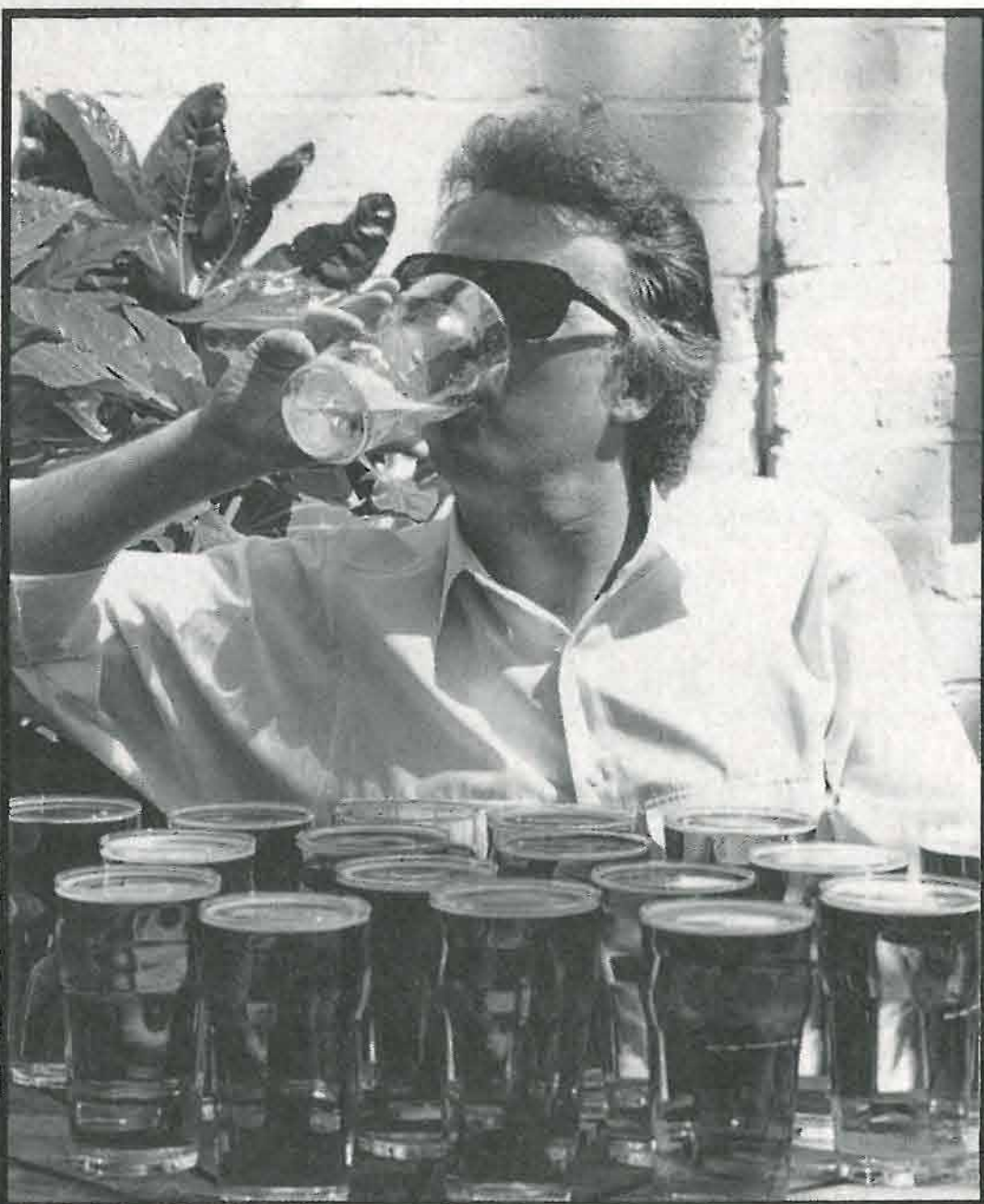
**Daglig leder hos Virgin/Mastertronic's Brynn Gilmore. Hvorvidt han drikker for at glemme hvor meget de har betalt for alle disse licens-retigheder, eller om det bare er for at fejre at de er "back in business" vides ikke.**



Det måtte jo ske før eller senere. Biblen er netop blevet overført til en lille lomme-datamat, første gang vist på CES Show i Chicago. Biblen er lavet af Franklin Computer - bosat i New Jersey - og den indeholder både det gamle og det nye testamente. Du kan søge efter specielle passager via det indbyggede tastatur. Hvorvidt biblen kommer til Danmark vides endnu ikke. Hvis den gør bliver prisen givetvis på lige omkring de 2000 kroner.

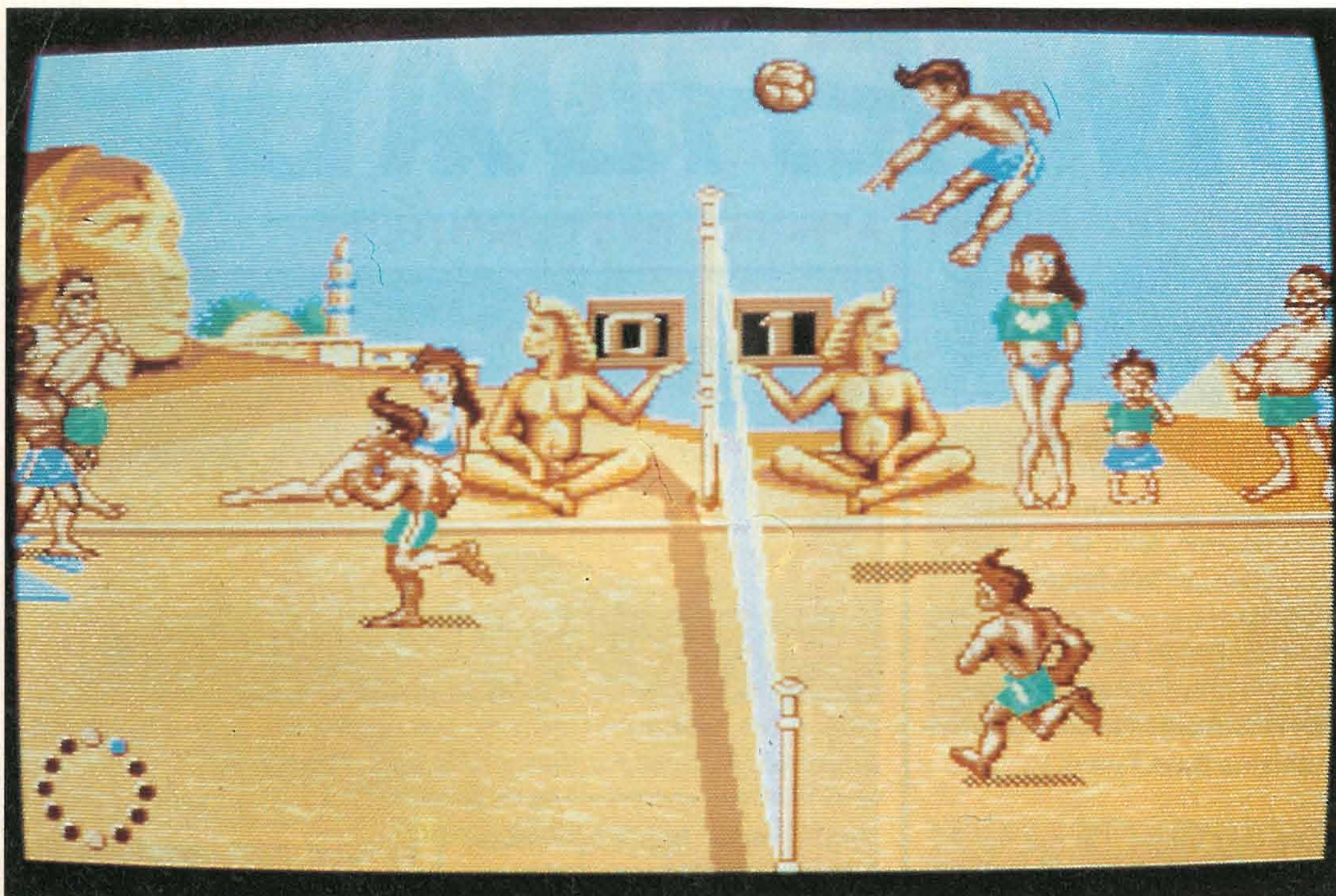
## LUCASFILM GAMES IND I 90'ERNE

Lucasfilm Games har haft enorm succes i løbet af det sidste stykke tid. Titlerne Zak McKracken og Battlehawks 1942 har virkelig givet firmaet et godt ry. Og de fortsætter! I næste nummer håber vi at kunne bringe en test af deres seneste spil, Indiana Jones and the Last Crusade, og vi har også fået at vide, hvad deres næste titel bliver. Spillet hedder "Loom" og bliver lavet på en lidt anderledes måde end Lucasfilm Games' andre arcade-adventure. Om interfacet foreligger der endnu ikke ret mange oplysninger, men angående grafikken.....ja, så bli'r der noget at se frem til.



◀ **Monty Python gruppen gør sig klar til at gøre entre på monitoren.**





ST/AMIGA - Volleyball fra de franske oceanere.

## OCEAN STORMER MOD JULEN

Traditionen tro er man vel foranlediget til at sige, har Ocean en hel stribe titler linet op til udgivelse i oktober-december måned. Volleyball skulle være færdig når du læser dette. Som titlen antyder er her tale om et volleyball spil med superb grafik - produceret af folkene bag Operation Wolf, den franske afdeling af Ocean. Volleyball bliver meget a la Cinemaware spil rent opbygnings-mæssigt med en flot præsentation (se billedet). Volleyball bliver efter-

fulgt af Football, som selvsagt er et fodboldspil. Vi kommer dog til at vente et stykke tid med Football. Apropos Cinemaware stil, kommer Ocean med spillet The Lost Patrol som ligeledes byder på super grafik. Lost Patrol, er et strategi spil med mange action-sekvenser. Handlingen går kort fortalt ud på at du som en ensom soldat bag fjendens linier i Vietnam skal finde tilbage til amerikanerne. Men du får selvfølgelig ikke lov til at gå i fred... Batman - The Movie er også ude nu, og

vi vender tilbage med en test i næste nummer. De mest interessante titler bliver gemt til julemåneden, hvor vi kommer til at se nogle af de mest massive licenser overhovedet: Chase HQ, The Untouchables og Operation Thunderbolt. Vi vender tilbage med disse titler tættere på julen. (Se iøvrigt artiklen julesællerter andetsteds i bladet).

## FRANSKE COKTEL FRA MIDDEL-ALDEREN TIL RUMALDEREN

Coktel vision, der lavede det lidt tvivlsomme spil Emmanuelle, forsøger endnu en gang lykken med fire nye titler. The Legend of Djel er en blanding af action og eventyr med troldmænd, skønne prinsesser og meget mere. I Inferno kommer vi væk fra troldmænd og prinsesser og bevæger os ind i helvede....igen! Inferno er et hurtigt shoot 'em up, hvor du er bevæbnet med en flammekaster, som du får brug for mod alt lige fra laserbevæbnede skorpioner til blandinger mellem tanks og mennesker! African Raiders bliver testet i næste nummer, og deres sidste titel, European Space Shuttle forelægger der ikke megen information om bortset fra, at det har noget med simulation af rumsonder at gøre.

## NYT FRA DEN SYVENDE SKÆRM

Det nyoprettede softwarehus Screen 7 fortsætter udfortrødent efter deres flop med "Dødens Gab" (Jaws) licens. Steigar og High Steel er de næste titler på arbejdsbordet. High Steel er et platformspil og Steigar er rendyrket action. Vi tester begge spil i næste nummer.

## GIGANTERNE MICRO-PROSE

Selv om der i øjeblikket svirrer mange rygter om at Microprose er upopulære ved mange af deres forretnings-forbindelser, fordi de ikke kan håndtere alle deres nyt spil, kommer der en række nye spil fra dem. Rainbow Warrior er en Greenpeace licens! Her skal du standse forurening, ozon-nedslagning og alt mulig andet sundhedsskadeligt. Test i næste nummer. Hverken Weird Dreams eller RVF Honda nåede vores deadline til dette nummer, og det kunne godt tyde på, det tager lidt tid før alle versionerne af dette spil er færdiglavet. Ellers har vi en anden regnbue, spillet Rainbow Islands som er lavet af Craftgold. Rainbow Islands, er fortsættelsen til Bubble Bobble og RI skulle efter sigende være en tro kopi af spillemaskinen. Vi får se .... Mr. Heli er ligeledes en arcade-konvertering, hvor du styrer en lille nuttet helikopter rundt i et gangsystem beboet af de mest underlige og vidunderlige fjender! Der er desværre ikke udsigt til nogle nye simulationer, som Microprose er blevet så kendt for, beklageligvis!

## ARE YOU READY FOR FREDDY?

Kultgyseren, Nightmare on Elm Street (oversat til "Morderisk Mareridt") bliver lavet af ARC Developments - folkene bag U.S. Golds super shoot 'em up, Forgotten Worlds.

## QUEST FOR GOLD

Hvis folk spørger mig (redaktøren) om hvorfor jeg har en Amiga kommer jeg med to argumenter: F-18 Interceptor og Sierra On-Line! Sierra On-Line er blevet uhyggelig populære i Europa - inklusive Danmark, hvor Saradon får mellem 20 og 30 læserbreve angående Sierra On-Line spil hver måned. Det er altid med stor spænding når vi kigger på deres presse-meddelelser, og i dette tilfælde er det velbegrundet. Sierra lancerer om kort tid spillet The Plantation Murders, som bliver en blanding mellem Mel Brooks og Agatha Christie! Ja ja, umuligt at sige hvordan det bliver. Det næste spil på listen er Codename: Iceman, som i øjeblikket produceres af manden bag Police Quest serien - redaktionens favorit-serie! Der ser desværre ikke ud til at blive gjort noget ved den elendige grafik, der præger Amiga og Atari ST versionerne, hvilket er meget beklageligt nu hvor spillene er så gode. Det er på PC-markedet Sierra satser. Selv om der er mange Amigaer og ST'ere på markedet, er PC'erne stadig langt dominerende. Kings Quest IV på PC'en alene har solgt op mod en million eksemplarer, eller det samme som antallet af solgte Amigaer om man vil!



# NU er den her!!! Photon Paint 2.0

Photon Paint 2.0 er en ny dimension i tegning på Amiga. Indeholder alle de standardfunktioner man finder i andre programmer, og så selvfølgelig en række unikke Photon Paint funktioner såsom:

- Avancerede brush operationer som Twist, adjustable transparency tilt, resize, flip, rotate, bend og mange mange flere.
- Lys med definerbar kildeplacering og intensitet.
- Forskellige fill typer som blandt andet flood og baggrunds fill
- Bland, adder og fjern farver samt fuld dithering
- Surface mapping; fyld 3D-objekter såsom cones, spheres, cubes og frihånds-tegninger med din egen grafik eller digitaliserede billeder.

**1.195,-**  
incl.moms.



## Nye features i Photon Paint 2.0:

- Contour mapping; kræng en brush rundt om et 3D-landskab
- Skyggevirkning med justerbar størrelse og dybde
- Stræk dine brushes
- Multiple Page Swapping med en speciel animerings rutine
- Alternative tegne-kilder såsom rub-through, Pantograph og brush-mønstre
- Komplet sæt kolorerings features
- Air brush med definerbart spray område
- Fyld polygon og polygonal brush "klipper"
- Stencil feature der beskytter definerede områder
- Gradueret farve-spread
- Og så er Photon Paint 2.0 kompatibel med størstedelen af den tegne-hardware der findes på markedet.

## Opdatering!!!

Har du den første version af Photon Paint kan vi nu tilbyde dig en opdatering til

Klip

en meget favorabel pris. Send os en check på 695,- og vedlæg din originaldiskette,

og du vil få den nye Photon Paint 2.0 ind af døren i løbet af 1 uge.

Klip

**Ja tak,** jeg vil gerne have følgende tilsendt fra nærmeste forhandler:

- ☐ stk. Photon Paint 2.0
- ☐ stk. Photon Paint 2.0 update og har vedlagt mine originaldisketter
- ☐ Brochuremateriale på Photon Paint 2.0

Firmanavn: \_\_\_\_\_

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./by: \_\_\_\_\_

Telefon.: \_\_\_\_\_

Computertype: \_\_\_\_\_

Interesseområde: \_\_\_\_\_

REBEKKEVEJ 41, DK-2900 HELLERUP, TELEFON. 31 611 633, TELEFAX. 31 61 09 95

**STAR  
LITE  
SOFTWARE**

Alle priser er incl. 22% moms.

Varer bestilt på kortet sendes pr. efterkrav.



# NY GEOS

GEOS VERSION 2.0 BERKELEY SOFTWAREWORKS

DTP, musestyring og WYSIWYG er ord vi støder på utallige gange i vor omgang med computere. Meget få har formået at gøre noget ved disse begreber på Commodore 64 niveau. Det der er en selvfølge på Commodores Amiga er næsten uopnåeligt på C64.

Et eneste firma har dog formået at implementere en række af disse begreber på din 64'er, og det er ingen andre end folkene fra Berkeley Softworks, som har givet dig GEOS.

Hvis du ikke skulle være klar over det på nuværende tidspunkt står GEOS for Graphic Environment Operating System.

Det er en verden af ikoner, vinduer, rulle-gardin-menuer og hurtige tastatur-genveje. En verden som stort set ingen andre har formået at skabe på Commodore 64.

Det har da også foranlediget The Marketleader på dette punkt - nemlig Berkeley Softworks, til at lave en opdateret version af en række af de produkter vi har set fra dem tidligere, som således er kommet til at hedde GEOS version 2.0.

Først og fremmest skal vi se lidt nærmere på det mere overordnede styrings-system, der hedder GEOS Desktop. Det er herfra vor verden udgår i GEOS.

GEOS Desktop er den afdeling hvor du laver din filbehandling, henter dine ekstra programmer og applikationer og til dette kan du bruge intet mindre end tre tilsluttede disketter. Du angiver i et medfølgende installationsprogram hvilket drev der skal være a, b og c med tilhørende drevspecifikationer. Når denne installation er foretaget kan den gemmes på disk. GEOS Desktop er blevet forbedret på mange punkter i forhold til tidligere versioner.

Det betyder at den i dag kan håndtere udvælgelse af flere filer på samme tid, regenerering af filer der oprindeligt var kastet i skaldespanden, en række flere

tastatur-genveje, der gør hele håndteringen af programmet og de tilhørende applikationer hurtigere, lette metoder til behandling af standard device og printer-tilpasning, evnen til at addere eller slette sider i en notepad samt brugen af et Desk-Top ur og en lang række andre nye spændende features.

Ud over denne Desktop der udgør hele rammen omkring GEOS finder vi også Geopaint.

## NYE FEATURES I UNDERPROGRAMMERNE

GeoPaint, der er det stærke farve-grafikprogram, lader dig arbejde med din 64'er grafik med mange sjove værktøjer. Geopaint har også været med i tidligere versioner, men i version 2.0 er den blevet forbedret lidt hist og her.

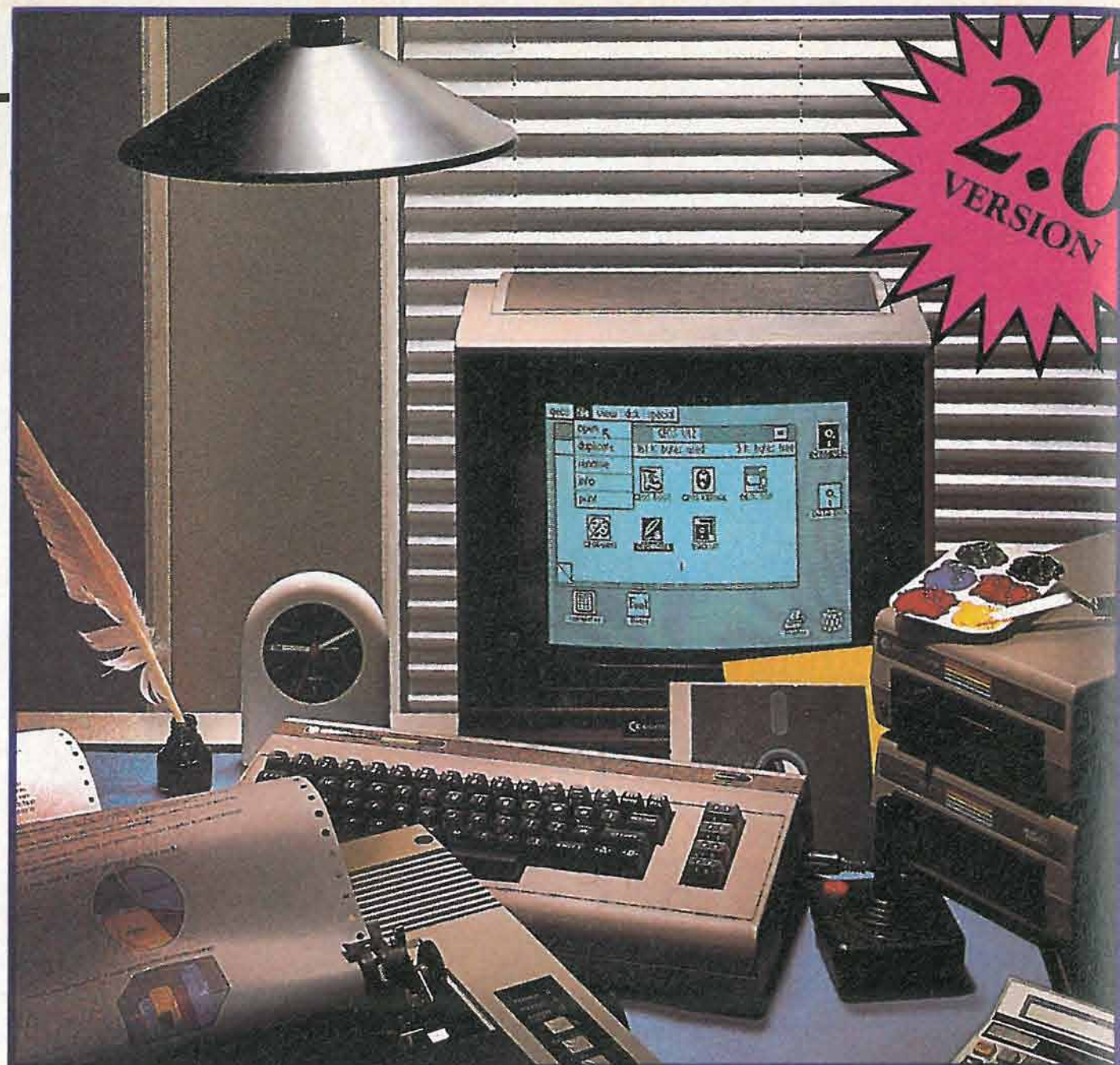
Således finder du i Geopaint 2.0 muligheden for at importere Bitmap-skalering, Grid og særlige kommandoer der lader dig implementere billeder mere præcist på skærmen.

GeoWrite har nu fået versionsnummeret 2.1, og er en forbedret og mere avanceret version af den gammelkendte "easy-to-use" GEOS tekstbehandling.

GeoSpell som vi også finder her i version 2.0 har man ikke fundet på flere features til, den passer i al sin enkelhed sin gamle funktion - nemlig at stave-checke, med mulighed for at ændre nuværende eller skabe nye specielle ordbøger.

GeoMerge, som du sikkert også kender i forvejen, er et brev-fletningsprogram, der lader dig kombinere data fra to dokumenter således at du kan skabe standard-breve med forskellige brevhoveder og variable data på punkter, der skal variere fra brev til brev.

GeoLaser er et applikationsprogram, det muliggør at du kan udskrive output fra GeoWrite og



Et "alt i et værktøj" til din 64'er.

GeoPaint på en Apple Laser-Writer printer.

Hvis du har tekster fra andre tekstbehandlinger til C64 kan du bruge TextGrabber til at konvertere såkaldte non-GEOS filer til GeoWrite format.

GEOS indeholder også en facilitet kaldet PaintDrivers, der er en applikation, som kan lave et eller flere GeoPaint dokumenter til et GeoWrite eller GeoPublish dokument til videre forarbejdning. Når de først en gang er blevet konverteret kan de forarbejdes og forbedres med GeoPaints grafiske værktøjer.

Under DeskAccessories finder vi en række mindre applikationer der hver især kan lave en række forskellige funktioner mens du befinder dig i et program eller i din Desktop. Blandt disse Accessories er der Alarm Clock, Calculator, Note Pad, Photo Manager, Text Manager og Preference Manager.

Både Photo Manager og Text Manager er blevet forbedret til at navngive, lede efter samt rename siderne i et tekst-album eller photo-album.

Blandt de nye accessories finder vi The Pad Color Manager der lader dig kolorere fil-ikoner samt notepad'en på Desktop. Sidst i den 307 sideres digre manual finder du en række appendixes, hvor du kan slå alle dine spørgsmål op, der er en listning af samtlige muligheder i alle menuer, prøver på de forskellige skrifttyper, en detaljeret oversigt over indholdet på de forskellige

disks i din GEOS 2.0 og dem er der tre af.

## DEN NYE GEOS

Alt i alt ser den nye GEOS ganske lovende ud, selv om vi aldrig kan se bort fra den ventetid der er når vi taler 1540 eller 1541 drev.

Geos er uden tvivl til brugeren, der i ro og mag gerne vil have fuld udnyttelse af sin 64'er, og på samme tid have glæde af det menu-miljø, som nogle af de større computere byder på. Du skal dog bare hele tiden huske, at netop det, at man bliver båret rundt i et miljø hvor det næsten er umuligt at lave fejl kræver meget af computeren og den er derfor meget langsomt. Det kan naturligvis afhjælpes til en vis grad af disk-turboer, men der er stadigvæk grafikken, der skal tegnes på skærmen hver gang man har foretaget sig noget, og derudover den evindelige diskette bytten, idet der jo ikke kan være særlig meget data på en 64'er diskette.

Kort fortalt er GEOS velskrevet og velfungerende og kan roligt anbefales hvis ovenstående betragtninger er mødt med anerkendelse.

**PRIS: 595,00 kr. (for hovedprogrammet)**

Henrik Bang



# CONTACT

## Privat - annoncer

GP's "CONTACT!" er mødestedet for alle landets computer-freaks. Vil du købe, sælge eller bytte,- tilbyder eller søger du hjælp, har du startet en ny klub eller lignende? Så udfyld kuponen bag i bladet. Vi betaler portoen!

### SÆLGES:

C-128 m. diskteststation og datasette. 23 originale båndspil, 2 originale diskspil, 2 joysticks og meget andet tilbehør. Evt. bytte med Amiga 500 plus du får 500 kroner. Skriv til:  
Anders Mikkelsen  
Holmekrogen 81  
2830 Virum

Originale Amstrad CPC båndspil: Emlyn Huges Int. Soccer (91% i ACV) og Times of Lore (88% i GP). Helt nyt inkl. plakater og manualer: 280 kroner inkl. porto.  
Morten Blaaboerg  
1.A. Ringvej 143, 1 tv.  
5230 Odense M.

Komplet løsning til Zak Mc-Kraken. 20 kr. inkl. disk. Skriv til:  
Anders Mikkelsen  
Holmekrogen 81  
2830 Virum

Epyx fastloader cartridge m. 6 X diskurbo og diskværktøjer m.m. kr. 150 (nypris 300 kr.). C-64 på disk. Wargame-spillet The Ogre, lavet af Microprose/Origin, sælges for kr. 200 (nypris 300 kr.), eller byttes med andre originale Microprose spil. Ring til Niels på tlf. 42-388014

### KØBES:

Action Replay IV eller V. Skal være dansk manual. Pris: 500 kr. Skriv til:  
Anders Mikkelsen  
Holmekrogen 81  
2830 Virum

### HELPLINE:

Hvem kan hjælpe mig i Seabase Delta? Ring på tlf. 97-322310. Spørg efter Mogens.

Jeg kan ikke komme til level 2 i The Last Ninja 2 & Rambo III.

Hvis du kan hjælpe så ring på tlf. 75-642880

### BYTTE:

Jeg vil gerne bytte fly-spil. Tlf. 97-166254

C-64 m. diskteststation og datasette + masser af spil på bånd, og over 40 disketter med bl.a. Last Ninja II, Armalyte, Operation Wolf, Bards Tale, Bionic Commando, Street Fighter, Giana Sisters og Microprose Soccer + to joysticks. Byttes til en Amiga 500, helst med spil. Tlf. 09 134091

## VIGTIGT

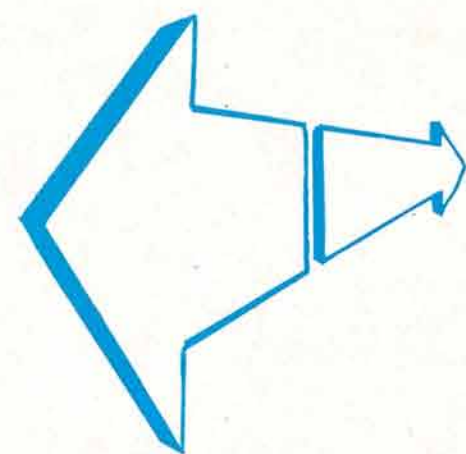
Vi gør opmærksom på, at det i henhold til gældende lov om ophavsret IKKE er tilladt at videre distribuere piratkopi eret software. Overtrædes denne lov, risikerer man at blive genstand for retsforfølgelse. Redaktionen påtager sig intet ansvar for indholdet af annoncer indrykket i denne spalte.

## HUSK!

Har du problemer i et spil? Vil du gerne vide noget om den pulserende dataverden? Stil dine spørgsmål til redaktøren, Niels Lassen, hver Mandag mellem 15.00 og 17.00.



# FEEDBACK



## HØJT FLYVENDE

Hej Feedback. Nu har vi næsten fået et komplet computerblad, det eneste der mangler er en sektion med flysimulator-spil. Jeg ber' ikke om 5-6 sider, men bare 1 eller 2 sider om de nyeste flysimulatorer. Nu til noget helt andet. Jeg synes at piratkopiering er noget værre l..., vi som gerne vil købe et spil med manualer og det hele bliver nødt til at give 200-300 kroner fordi softwarehusene ikke kan tjene så meget, når der sidder en cracker og kopierer spillene. Og sælger dem for 20 kroner. De kunne jo tage at lave spil istedet, vi har jo set deres demoer. Og så lige et par spørgsmål:

1) Er F-16 Combat Pilot (GP #2) med wireframe grafik eller udfyldt vektor-grafik på C-64 bånd?

2) Hvad med flere plakater som Batman plakaten i nr. 2?

**Martin Andersen, Ikast**

**Hej Martin. Der kommer ingen sektion om flysimulatorer, men vi anmelder alle de nye der kommer frem, så derfor skal du nok få din lyst styret. Der er stor forskel på at lave en demo og lave et spil. Langt de fleste crackere er særdeles elendige programmører, som blot har fået lært hvordan man cracker. Det er lidt svært kun at skyde skylden på crackerne. Hvad med de danske firmaer som oftest tager over 100% i fortjeneste når de sælger spillene. Hvis jeg ikke fik alle disse rare anmelderkopier, ville jeg ikke have råd til at få min spille-lyst styret, og hvad gør man så? Angående dine spørgsmål: F-16 Combat Pilot kommer ikke til Commodore 64, og der kommer flere plakater. Tilfreds?**

## TILBAGE TIL FORTIDEN

Davs Feedback. Jeg har lyst til at klage over de anmeldelser i laver. Jeg synes det er for dårligt at i faktisk kun tester på Commodore 64 og Amiga. I skrev at Wec Le Mans var dårligt på 64'eren, men det er faktisk ret godt på Amstrad. Jeg har selv en Amstrad CPC 464, og jeg er ret skuffet over i ikke har nogle tilbud til Amstrad og Spectrum. På forsiderne står der, at Amstrad-ejere også kan læse med (der står i hvert fald Amstrad) men når man læser det så er det kun 64 og Amiga der bliver nævnt. Det synes jeg er for dårligt. For at vende tilbage til anmeldelserne, så synes jeg at i godt kunne skrive hvad Amstrad og Spectrum får i grafik og lyd osv. I kunne også godt få at noget mere stof om TV-spil i ligesom Soft Today. Jeg kunne virkelig godt lide artiklen om piraten der blev taget. Kortet til "Last Ninja 2" var ikke til at finde ud af, og teksten ved siden af kortet var ret udetaljeret. I skrev intet om, at man først skulle forbi knivkasteren. Der stod også at man skulle bruge staven til at prikke båden med. Den kan ikke engang nå der ud. Sæt lige en 4-5 sider ekstra på Hotline, det er nemlig noget af det bedste i bladet.

**Rasmus Bierregaard, Randers**  
**Hej Rasmus. Lad mig begynde med at slå en ting fast: der kommer intet, jeg gentager, INTET i Games Preview om Spectrum. Så kunne vi jo lige så godt lave bladet i sort/hvid. Jeg synes også Wec Le Mans er elendig til Amstrad, men hvis du godt kan lide det, er det jo bare godt. Der er**

**begyndt at komme noget Amstrad stof i, og der kommer måske også nogle tilbud til den. Der er lagt to sider fra til TV-spil, hvilket bør være tilstrækkeligt. Der kommer 2-3 nye Sega spil hver måned, og de kan sagtens beskrives på to sider. Hvis vi skulle have fem sider hotline ekstra, ville det blive opdigtede nyheder, for vi har i forvejen beskrevet praktisk talt alle nye spil på de sider der er nu. Jeg er ked af at du ikke kunne finde ud af Last Ninja 2 kortet. Det skulle altså være rimelig detaljeret, og staven skal bruges til båden. Man skal bare stå helt ude ved kanten af øen.**

## FLERE FORSLAG ...

Hej GP. Endelig fik jeg taget mig sammen til at sende et brev. Her er mine spørgsmål:

1) Hvorfor stopper "Syntax Error" ikke øjeblikkeligt?

2) Hvad med at udvide markeds-siderne så man også kan købe printere, diskettstationer og lignende?

3) Et guf guf tip til en feature: "Musik i computerspil".

4) Et lille bibliotek med spil o.l.

5) Flere konkurrencer!!! For eksempel "Lav et spil" eller "Lav en tegning".

6) Hvad med en side til læsernes spilanmeldelser?

Det var alt for denne gang. Håber i svarer.

**Mik**

**Hej Mik. For at gå lige til sagen:**

**1) Syntax Error bliver lavet om fra næste nummer. Bare vent og se!**

**2) Vi kunne godt begynde at sælge hardware i markeds-siderne, men forhandlerne tjener ikke selv særlig meget på printere og lignende, så vi**

**vil ikke være i stand til at sælge det billigere.**

**3) Mmmmuligvis!**

**4) Det er ulovligt hvis vi tager penge for det, hvilket vi bliver nødt til.**

**5) Vi arbejder på sagen. Indtil videre kan du jo prøve at vinde andetsteds i bladet!**

**6) En sådan sektion har vi ingen planer om, men hvis nogle af jer læsere er utilfredse med karaktergivningen i et-eller-andet spil, er i velkomne til at skrive det til os (Feedback sektionen).**

## M.H.T. G.P.

Vær hilset venner! Selvstændige breve? Meningerne skal brydes? Det er store krav i stiller til en lille læser, som mig (170 cm.). Med hensyn til (forkortelsen M.h.t.) forslaget og to-kasse systemet synes jeg det er en storartet ide. I det hele taget må i have bedre styr på jeres anmeldelser. Til et usselt karatespil som Dragon Ninja bruger i en hel side, mens til et storartet karatespil som IK+ kun bruger en halv side. M.H.T. licenser synes jeg at man skal boykotte dem helt. Både spillkøbere, spil-crackere og spil-anmeldere. Så blev vi fri for at ærgre os over licenserne. Det var en storartet artikel, flere af dem! M.H.T. piratkopiering. Det er dog en storartet ting! Hvor er det dejligt at vide at man gang på gang tager røven på dem der har penge som skidt. Og ja, vi skal helt klart have gang i nogle demo-anmeldelser. Det ville gøre dette blad mere storartet end det er i forvejen.

M.H.T. computer-sex, altså reklamer, synes jeg overhovedet ikke der er noget i vejen med det. Det er bare de gamle moralbegreber, der stadig bliver holdt i hævd. Der er nu engang ikke



den store forskel på en kvinde og en mand i bar overkrop. Venlig hilsen en dreng, der garanteret har længere hår og større programmør-talent end kamel-Jeff.

P.S. Hvor er hitlisten

**To-kasse systemet virker udmærket med Atari ST og Amiga. PC'en kan ikke inkluderes på grund af den dårlige lyd og det, at PC spillene nogle gange kommer først i en CGA-version hvilket vil sige fire farver på skærmen. Lidt svært at sammenligne med Amiga og Atari ST. Dragon Ninja fik mere plads fordi der er mere at skrive om end der er om IK+, som kan forklares på ti linjer. Angående dine meninger om piratkopiering, vil jeg lade spørgsmålet gå videre til i andre læsere. Er i enige? For at lave en demosektion skal man bruge nogle demoer. Så hvis interessen er der, skal i MEGET snart sende jeres demoer ind til redaktionen. Hitlisten, som bliver danmarks mest pålidelige, kommer i næste nummer.**

## DEN GLADE

Davs Preview. Tusind tak for et dødgodt blad. Jeg går allerede og venter på det næste. Jeg har et par spørgsmål jeg gerne vil have besvaret, så kig lige her:

- 1) Kan i anbefale et godt arcade-adventure i Last Ninja stil?
- 2) Er Heroes of the Lance kommet til 64'eren?
- 3) Hva' med at lave en separat side hvor læserne kan sælge og købe deres egne billigspil?
- 4) Var det ikke smartere at ha' Amiga anmeldelserne på en side og 64'erne på en anden?

**En glad 64 ejer**

**Det er altid rart at høre fra glade personer, så her kommer svarene til dine spørgsmål:**

- 1) Prøv "Head over Heals" fra Ocean, selv om det ikke er helt samme stil.
- 2) Heroes og the Lance burde være ude nu. Hvis ikke, så kommer den snart.
- 3) Det er et af formålene med Contact! siden.

**4) Fordelen ved at have bokse for hver computer-format har den fordel, at det er muligt at teste flere spil til flere forskellige computere.**

## LAVPRIS?

Dav GP. I et af jeres tidligere numre (nummer 3 - Red.) havde i en artikel om SUS. Jeg er blevet nysgerrig og kunne godt tænke mig at få at vide, hvad bøden er hvis de får fat i en cracker. Er det 2 kroner pr. spil eller noget i den retning?

**Den N.**

**Dav! Bøden er ikke noget med 2 kroner pr. spil. Piraten der blev taget skulle betale 51.535 kroner for 18 crackedede programmer, hvilket giver en pris på 2853 kroner PR. PROGRAM!**

**SEND DINE BREVE TIL:  
GAMES PREVIEW  
FEEDBACK  
NØRRESKOV BAKKE 14  
8600 SILKEBORG**

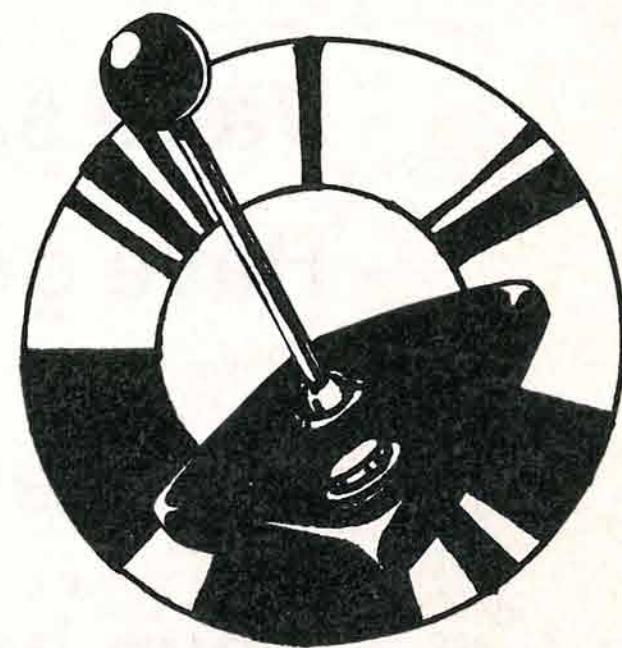
## VIND JOYSTICKS!!

Vi er efterhånden lidt trætte af at høre, hvor gode vi er. Vi savner nogle mere selvstændige (kritiske?) breve. Meningerne skal brydes i Feed Back, og der er nok af emner at tage fat på: Licenser, piratkopiering, spilpriser, computervold, sex... eller endnu bedre: Noget helt, helt andet!

For at få flere sjove, innoverende, forfriskende og originale breve, kører vi derfor videre med at premiere det bedste brev med et lækkert kvalitets-joystick! Så send os et par ord ud over det sædvanlige, og glæd dig til at modtage DIT nye joystick.

Dine revolutionerende visdomsord skal adresseres til:

**"FeedBack"  
Games Preview  
Nørreskov Bakke 14  
8600 Silkeborg.**



# Har du/din computer brug for gode tilbud?

Du kan altid finde noget i

# SUPERMARKEDET I Games Preview.!

Se side 50 i dette nummer.



# NYT BLØD

I vores bestræbelser på at lave et godt, vidtspændende computer-blad, søger vi nu nyt blod.

## DU SKAL:

- Være sprængfyldt med ideer.
- Have godt kendskab til engelsk, i tekst og tale.
- Være god til at formulere dig skriftligt.
- Have lyst til at bruge tid på spillene, og sætte dig ordentlig ind i de nye titler.
- Have mod på at lave opsøgende journalistik (features).
- Være god til at tage skærbilleder.

Hvis du opfylder de ovenstående betingelser, kan DU komme med i anmelder-teamet og tjene nogle gode penge! Det eneste du skal gøre er, at lave en prøveanmeldelse af et spil, som du så sender herind.  
Send din "ansøgning" ind til:

Games Preview  
Nørreskov Bakke 14  
8600 Silkeborg  
Mærk kuverten "Skribent".



# UNDERHOLDNINGS SOFTWARE TIL IBM PC/AT/PS2

## Adventure:

Lesiure Suit Larry I (HERC,CGA,EGA).....	298,-
Lesiure Suit Larry II (HERC,CGA,EGA) (ADLIB).....	395,-
Lesiure Suit Larry III (NOV 89!) (HERC,CGA,EGA) (ADLIB)....	ca. 395,-
Police Quest I (HERC,CGA,EGA).....	298,-
Police Quest II (HERC,CGA,EGA) (ADLIB).....	395,-
CodeName: Iceman (DEC 89!) (HERC,CGA,EGA) (ADLIB).....	ca. 395,-
Space Quest I (HERC,CGA,EGA).....	298,-
Space Quest II (HERC,CGA,EGA).....	298,-
Space Quest III (HERC,CGA,EGA) (ADLIB).....	395,-
King's Quest I-II-III (HERC,CGA,EGA).....	395,-
King's Quest IV (HERC,CGA,EGA) (ADLIB).....	395,-
The Black Colderon (HERC,CGA,EGA).....	395,-
Manhunter: New York (HERC,CGA,EGA).....	395,-
Manhunter: San Francisco (HERC,CGA,EGA).....	395,-
Gold Rush (HERC,CGA,EGA).....	395,-
Colonels Bequest (NOV 89!) (HERC,CGA,EGA) (ADLIB).....	ca. 395,-
Hero's Quest (NOV 89!) (HERC,CGA,EGA) (ADLIB).....	ca. 395,-
Time & Magic (HERC,CGA,EGA).....	298,-
Maniac Mansion (HERC,CGA,EGA).....	298,-
Zak McKracken and the alien mindbenders (HERC,CGA,EGA).....	395,-
Iniana Jones and the last Crusade (HERC,CGA,EGA) (ADLIB)....	395,-
Legend of Djel (CGA,EGA,VGA[256 farver]).....	395,-
Operation Neptune (CGA,EGA).....	395,-
Murder in Venice (CGA,EGA).....	395,-
Purple Saturday (CGA,EGA).....	395,-
Colony (HERC,CGA-hi,EGA-hi,MCGA-HI).....	395,-
Visions of aftermath (CGA,EGA).....	395,-

## Simulator:

Advanced Flight Trainer ver. 2.01 (HERC,CGA,EGA).....	395,-
688 Attack Sub (HERC,CGA,EGA,VGA[256 farver]) (ADLIB)....	395,-
Thunderchopper (CGA,EGA) (bruger MS-scenerydisk).....	395,-
Steel Thunder (CGA,EGA,VGA[256 farver]).....	395,-
Battlehawks 1942 (CGA,EGA).....	395,-
PT-109 (CGA,EGA-hi).....	495,-
Instant Facilities Locator (Kræver Microsoft Flight Simulator)....	495,-
Orbitter (CGA).....	495,-
Jet Fighter (EGA).....	595,-
F19 (HERC,CGA,EGA,VGA[256 farver]) (ADLIB).....	595,-
F15-II (HERC,CGA,EGA,VGA[256 farver]) (ADLIB).....	595,-
Microsoft Flight Simulator ver. 3.0 (HERC,CGA,EGA).....	595,-
MS-Scenery Disk (til Thunderchopper/Microsoft Flight Sim.).....	249,-
FlyWheel (Styretøj til Flysimulatorer/Bilsimulatorer).....	995,-

## Sport:

Claifornia Games (HERC,CGA,EGA).....	298,-
The Games - Summer Edition (HERC,CGA,EGA).....	298,-
The Games - Winter Edition (HERC,CGA,EGA).....	298,-
Lombard Rac Rally (CGA,EGA).....	395,-
Motor Cross (CGA,EGA).....	395,-

## Strategi:

Balance of Power 1990 Edition (Kræver MS-Windows).....	395,-
Inside Trader (Tekstmode).....	395,-
Universal Military Simulator (CGA-hi).....	395,-
Scenery Disk til UMS .....	175,-
Wargames Konstruktion Set (CGA,EGA).....	395,-
Sargon III ver. 3.00 (HERC,CGA).....	395,-
Chessmaster 2100 (HERC,CGA,EGA).....	395,-
Defender of the crown (CGA,EGA).....	395,-
Pirates (CGA,EGA).....	395,-
Archipelagos (CGA,EGA).....	395,-
Final Frontier (CGA,EGA).....	395,-
Red Lightning (CGA,EGA).....	395,-
Grand Slam Bridge (Tekstmode).....	495,-

## Diverse:

Phantom Fighter (CGA,EGA).....	198,-
The Bard's Tale vol. I (CGA,EGA).....	198,-
The Bard's Tale Vol. II (CGA,EGA).....	395,-
Skyfox II (CGA,EGA).....	198,-
Driller (CGA,EGA).....	298,-
Dark Side (CGA,EGA).....	298,-
Total Elipse (CGA,EGA).....	298,-
Circus Attractions (CGA,EGA).....	298,-
Grand Monster Slam (CHGA,EGA).....	298,-
Silpheed (CGA,EGA) (ADLIB).....	395,-
Times of Lore (HERC,CGA,EGA) (ADLIB).....	395,-
Starflight (HERC,CGA,EGA).....	395,-
Millenium 2.2 (CGA).....	395,-
Speedball (CGA,EGA).....	395,-
The Crescent Hawk Inception (CGA,EGA).....	395,-

## Advanced Dungeon & Dragons

Heroes of the Lance (CGA,EGA).....	395,-
Pool of Radiance (CGA,EGA).....	395,-
Curse of the Azure Bonds (CGA,EGA).....	395,-
Hillsfar (CGA,EGA).....	395,-

## Musik programmer

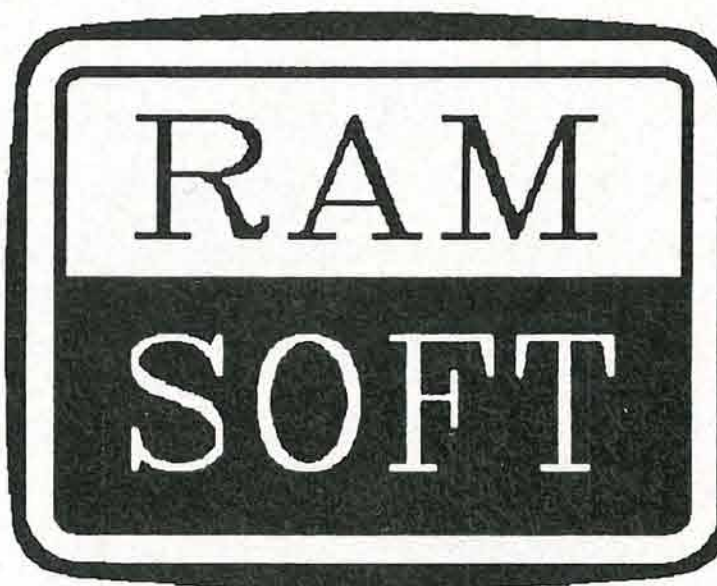
Programmers Reference (ADLIB).....	395,-
Instrument Maker (ADLIB).....	495,-
Music Studio ver 3.0 (MIDI).....	995,-
Visual Composer (ADLIB).....	995,-
Ballade (MIDI).....	1995,-

## Lydkort:

Adlib Synthesizer Card.....	1995,-
MIDI Card (ROLAND).....	1595,-

Alle priser er incl. moms  
Ved forsendelse opkræves et gebyr på Kr. 15,-  
Der tages forbehold for trykfejl, og kurssving.  
Over 100 titler til IBM PC/XT/AT/PS2 eller kompatibel på lager.

Enghave Plads 15 1670 København V  
Åben alle hverdage mellem 12.00 og 18.00  
TLF: 31 24 33 99 FAX: 31 22 98 01





# STJERNE - KRIGEN

**G**lem alt om computer-grafik og programmeret lyd! Nu kan vi forvente at se spil på 650Mb med CD-lyd og videografik. Hvordan? Med en Compact Disc, der altid har været forbeholdt lyd, som nu gør sin første seriøse entre på software-himmelen.

Phillips, Sony og Matsushita (ejer af Panasonic og Technics) har sluttet sig sammen med andre af de største hardware og software firmaer om at lave den første standard for CD-I - Compact Disc Interactive. Denne beslutning blev offentliggjort tidligere på året, og det åbner op for en hel ny æra indenfor computer-underholdning, som vil revolutionere de spil vi spiller. I stedet for pixel-grafik og IC-genereret lyd kommer vi snart til at se video-animation og CD-kvalitetssamplede lyde, alt sammen under kontrol af en 68000 processor, i en samlet kompakt enhed.

## STOR OPBAKNING

Det er ikke en drøm, det er realitet! Den første Phillips CD-I enhed bliver lanceret lige før jul. Selv om de første maskiner vil være til forretnings-brug, kommer spille-enhederne et par måneder efter. Der bliver vendt fuldstændig op og ned på de spil, vi kender fra i dag. Det er ikke kun hardwaren, der kommer til at ændre ved spillene; det er også softwaren. CD-I repræsenterer en blanding af film -og computer-industrien, og det har allerede fristet nye firmaer til at påbegynde software-udvikling på disse maskiner. Nogle af disse - bl.a. Activision og Lucasfilm Games laver allerede computer-spil, men der er også firmaer, som ikke tidligere har lavet software. Det inkluderer Parker Brothers (indehaver af rettighederne til Stjerne-krigen)

og "Children's Television Workshop" samt andre af de største firmaer, som har finansieret til at lave nogle virkelig ENORME spil.

Men penge alene er ikke nok. For at få fuld udnyttelse af CD-I behøver vi også helt nye metoder at lave spil på, nye måder at tænke på spil-udvikling på og nye måder at producere software. Uafhængigt af hardware-udviklingen, har der også været en revolution i gang på software-siden, og det har resulteret i en helt ny type spil - THE HYPER-GAME. Denne kombination mellem Hyper-game'et og CD-I er næsten 100% sikkert fremtiden for computer-spil - ja, faktisk de næste 20-30 år måske! Vi kigger på de tekniske detaljer senere i denne artikel. Først og fremmest, lad os finde ud af hvorfor hyper-game'et er så vigtigt...

## HYPER-GAMES

Hyper-games ideen stammer fra 'hyper-text' konceptet. Ideen med hyper-text kom fra et forsøg på at gemme information på en computer og har rødder i database-teorien. Man kan sige at hyper-text går ud fra en teori om, at al information er sammensat af forskellige elementer og at disse elementer kan sættes sammen på en tilfældig måde. Teorien er, at al menneskelig viden er en enorm database af emner, der kan sammensættes på et utal af måder. Hypertext er et koncept, som laver denne teori om til praksis i et stykke avanceret software. Et hypertext system fungerer således: Data for et valgt emne bliver præsenteret, som tekst

i en serie, ligesom filer i et kartotek, hvor du kan bladere frem og tilbage mellem filerne. I et computersyret system er der nogle ikoner, som man kan aktivere ved at trykke <ENTER> (eller dobbelt-klikke med musen). Når man aktiverer et ikon, kommer der en ny skærm op, med information om det emne ikonet var forbundet til. Et simpelt eksempel på hypertext kunne være at 'klikke' på et ikon som hedder "Danske Blade". Frem kommer der en ny skærm med ikoner for hvert af de danske blade. Vi kunne så 'klikke' på et ikon der hedder "Games Preview",

hvorefter der kommer en skærm frem med information om Games Preview og så videre... Det er ikke særlig interessant for spillere. Men det bliver betydelig mere interessant når vi finder ud af, at hypertext ikke kun handler om ord. Det kan også kapere grafik, lyd, animation og selv hele underprogrammer. Hvis vi går tilbage til det tidligere eksempel, så forestil dig, at der er et billede fra "Last Ninja II" på forsiden af Games Preview. Hvis du 'klikker' på billedet, starter spillet "Last Ninja II"! Mulighederne er



Den nye Phillips/Sony CD-I maskine.



# ER EN COMPACT DISC

praktisk talt uendelige.

## FRA TEORI TIL PRAKSIS

Alt det vi har beskæftiget os med indtil videre har været teori. Men firmaer i Amerika er allerede ved at undersøge muligheden for at anvende hyper-text systemet i praksis. Først fremme er et softwarehus, der hedder Cyan, som har udviklet to spil, Manhole og Cosmic Osmo, som benytter sig af hyper-text konceptet. Det er faktisk de to eneste spil, der er lavet

med hyper-text konceptet. Cosmic Osmo er det nyeste af de to spil. Spillet er lavet med et program, der hedder "Hypercard" - et produkt lavet til Apple Macintosh computeren. Hypercard fungerer ligesom hyper-text princippet beskrevet ovenfor, men det gør brug af MacIntosh'ens grafik og lyd faciliteter, som muliggør at du kan præsentere information på mange forskellige måder, både grafisk og via lyd. Du kan læse mere om Cosmic Osmo i boksen andetsteds i artiklen, men en ting er helt sikker: Cosmic Osmo repræsenterer en helt

ny stil indenfor computer-underholdning, og det er ideelt at bruge sammen med CD-I. Udviklerne ved Cyan er allerede ved at undersøge mulighederne for at lave spil på CD-I, og de har planlagt en udgivelse på CD-I. Forudsat de får nok opbakning, kommer der mange flere spil af samme type.

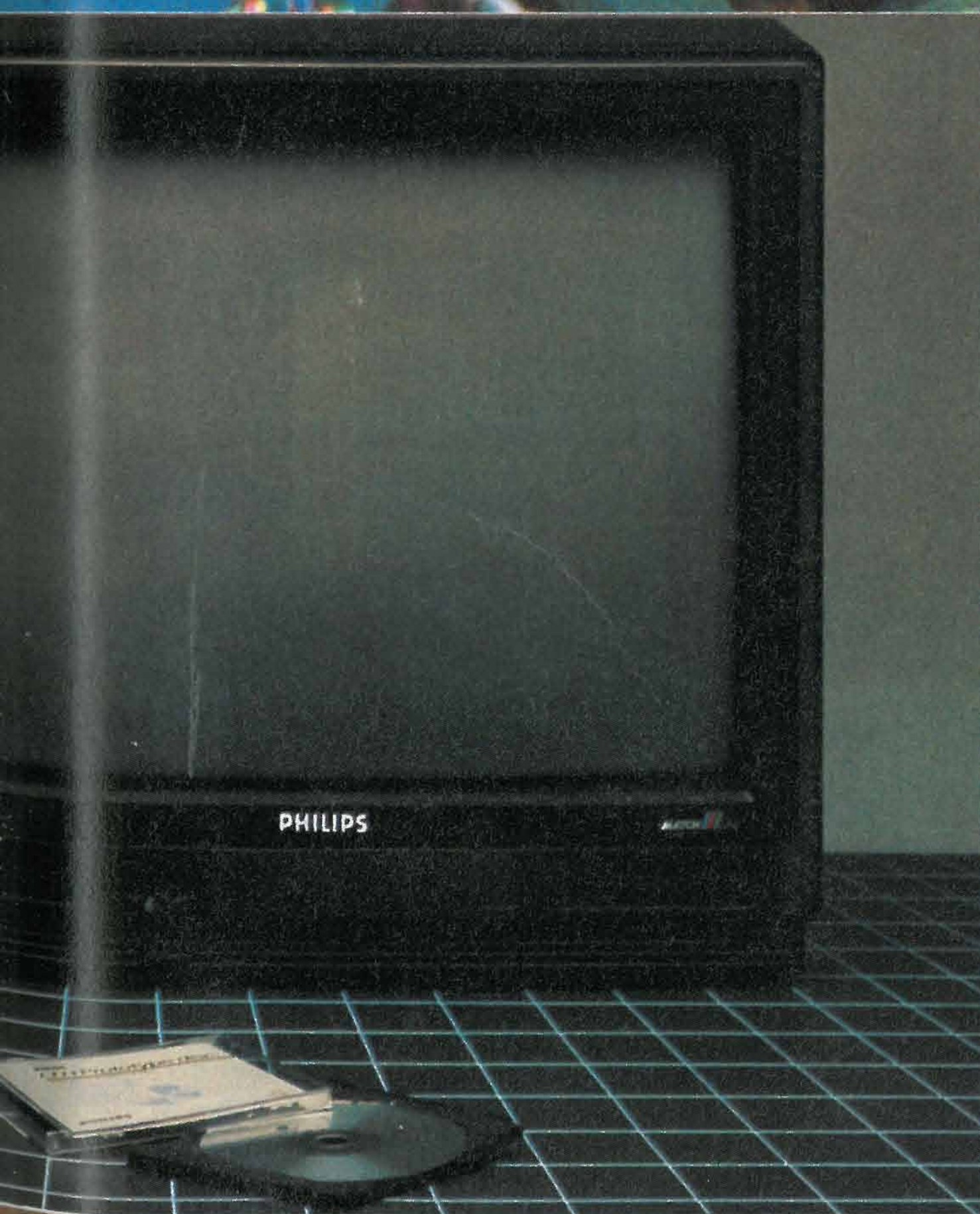
## STANDARDEN FOR SUCCES

For at komme tilbage til hardwaren, så er hele pointen ved CD-I standarden, at det ER en standard. Et af problemerne med video for eksempel var, at der i starten var en konflikt mellem BETA og VHS formaterne. Det samme problem er nu aktuelt med satellit-TV i nogle lande, hvor der bliver brugt forskellige systemer, som dermed splitter markedet. Vi er også vant til problemet med computere. Min Amiga kan ikke bruge dine Atari ST programmer, så en eller anden, et eller andet sted, bliver nødt til at bruge en hel masse penge og tid på at overføre koden, så den virker på begge computere. Dette problem vil ikke opstå med CD-I fordi verdens største firmaer samlet har lavet denne standard, og aftalt at holde sig til den. Nogle gange er det dårlige nyheder, når standarden ikke er god

nok. MSX for eksempel var et brødt forsøg på at lave en standard for hardware i hjemmecomputere, men det floppede fordi det var elendig markedsført i Europa til en pris, der var for høj og en ydeevne, der var for lav - og så kom den alt for sent. Det er ikke nemt at vurdere chancerne for den nye CD-I standard fordi der ikke er noget at sammenligne den med. Vi kan dog finde ud af, hvad vi får som det er nu.

## CD-I HARDWARE

Det nye Phillips/Sony system bruger samme 12 cm. format, som på musik CD'erne, hvilket giver dig god valuta for pengene; CD-I kan også bruges som almindelig CD-musik afspiller. Den gemmer ikke kun lyd, men også billeder, computer grafik, tekst og programdata. Al den information er gemt på en CD og hentet ind i computeren via et system, der kontrolleres af CD-RTOS - CD-I'ens Real Time Operating System. Hele processen styres af en Motorola MC68000 processor (samme som i Amiga, MacIntosh og Atari ST) der samler og synkroniserer alle bestandelene og viser resultatet på TV-skærmen eller/og ud gennem højttalerne. Systemet





bruger en avanceret kompressions-teknik for at minimere system-kravene pr. skærm. Ved hjælp af smarte rutiner og hardware teknik, fylder et helt video skærm-billede kun 108K og en 'frame' fra en animation fylder 5-10K. Dertil kommer der så pixel-grafik, som gør brugeren i stand til at tegne med en 32.000 farvers palette, til rådighed. Dertil kommer en max. opløsning på 768X560 punkter! På compact discen kan der ligge 650Mb - lidt over 700 Amiga disketter - så det er hverken ydeevne eller kapacitet der mangler!

## ET KIK IND I FREMTIDEN

Betyder CD-I teknologien at det traditionelle computer-marked er ved at uddø? Sikkert ikke. Der er i øjeblikket en rivende udvikling i nye, lynhurtige chips som snart kommer på markedet. Sir Clive Sinclair (manden bag Spectrum) arbejder med en 150MIPS (Millioner Instruktioner Per Sekund) processor, som kommer i løbet af de næste 12 måneder. Hvis du ikke er sikker på hvor hurtig 150 MIPS er, kan vi fortælle at en lynhurtig PC-AT maskine, med en 386 processor som kører med en clockfrekvens på over 30Mhz kan klare op til.....8 MIPS! Amiga og Atari ST ligger på lige over 1 MIPS, mens Commodore 64/128 og Amstrad ligger langt under en MIPS. På trods af processorernes udvikling, har CD-I en enorm fordel: Det er standardiseret. Det er også CD-I's største ulempe; når man først laver en standard bliver man nødt til at holde sig til den. Man kan ikke bare ændre den, selv om der er nogle der har lavet en ny, forbedret teknik. Det der forhåbentlig sker er, at de traditionelle computer-fabrikanten - f.eks. Atari og

Commodore - laver mulighed for at man kan bruge CD-I sammen med deres maskiner. På den måde kan

man få det bedste fra begge verdener, og lige nu ser begge verdener ret godt ud!  
*Steve Cooke/ Niels Lassen*

## CD-I HARDWAREN

### DATA

*Kapacitet: 650 Megabytes pr. disk Læse hastighed: 170K pr. sekund*

### LYD

*Fire forskellige indstillinger, som spænder fra en kanals CD-kvalitet til 16 mono kanaler i den anden.  
70 minutters spilletid pr. kanal.*

### VIDEO

*Op til 32 kanaler; et fælles format for både NTSC og PAL.*

### SKÆRM OPLØSNING

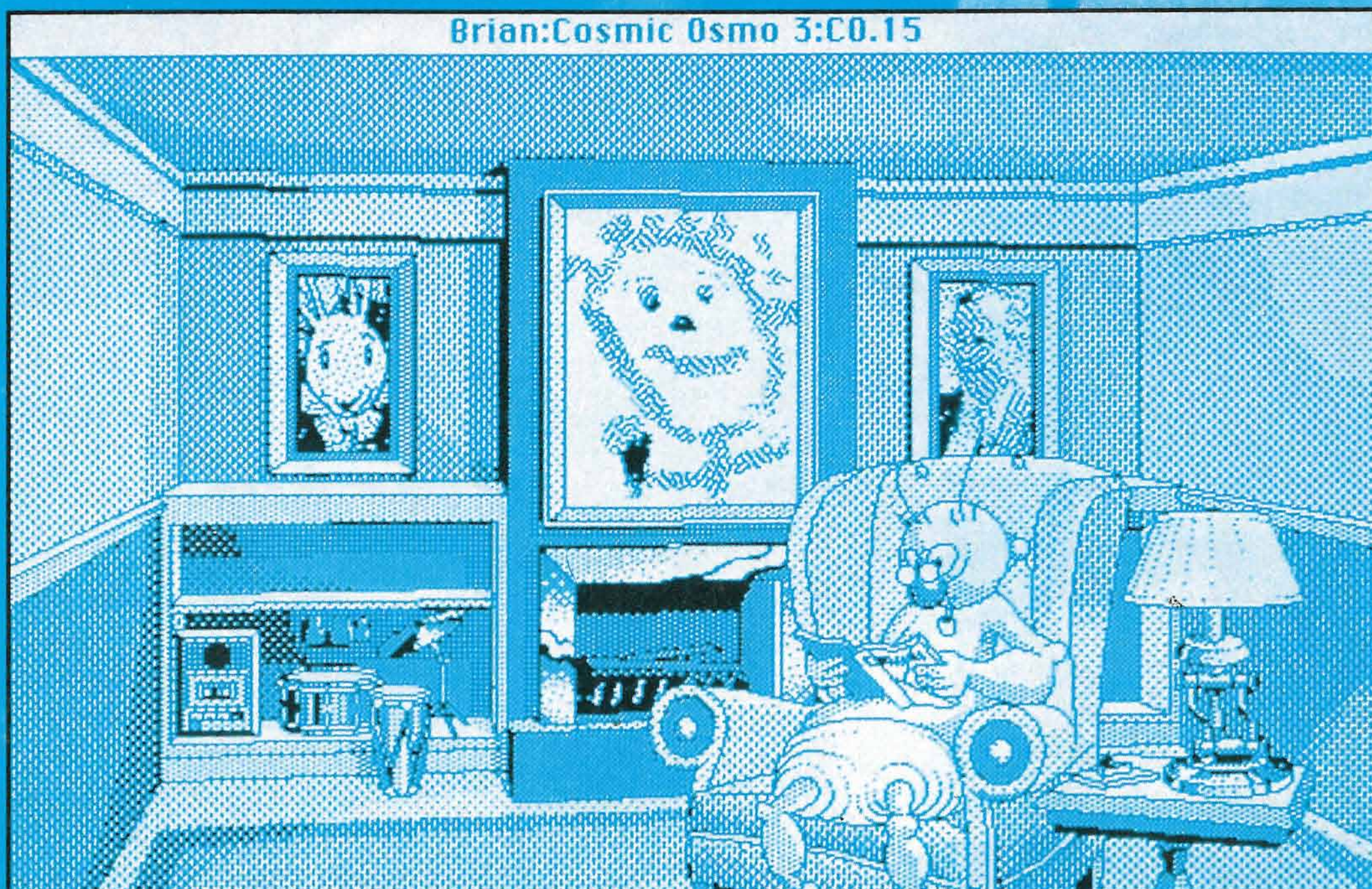
*Fra 360X240 i NTSC lav opløsning til 768X560 i høj opløsning PAL. Max. NTSC opløsning er 720X480.*

### PIXEL BEHANDLING

*Op til 256 farver på skærmen samtidig, undtagen til realtime animationer, hvor maksimum er 128 farver. RGB med 15 bits pr. pixel til farve-kodning. Derudover er der inkluderet en række video-effekt redskaber i hardwaren.*

### CD-RTOS

*System softwaren håndterer kopi-beskyttelse, hieraki i filstrukturen, standard grafik funktioner og system udvidelser. Brugerinterfacet kan opereres via tastatur, mus, joystick og trackball.*



*Cosmic Osmo på MacIntosh'en.*



## COSMIC OSMO

Cosmic Osmo er programmeret af Cyan i USA. Programmør-holdet består af to brødre, hvor den ene er grafiker og den anden programmør. Spillet er distribueret af Activision og koster 1200 kroner! Spillet starter med en titelskærm, hvor spillets navn står og et rumskib flyver ind over skærmen og standser. Mus-pointeren skifter fra den sædvanlige pil til en hånd, og så er det ellers op til dig. Det første man skal gøre er, at 'klikke' på rumskibet, hvorved en lille dør i rumskibet åbnes. Hvis du klikker på døren kommer du ind i rumskibet, og står i en korridor med cockpitet placeret henne ved enden. Klik i den retning du vil gå, og snart efter vil du finde dig selv i cockpitet. Nu er du klar til at udforske Osmo's verden i dit rumskib. Det der gør Cosmic Osmo til et uhyre fængslende spil er den grad af originalitet og humor, der er lagt i spillet. Det gør ikke noget at der ikke er nogen mission, ikke nogen at skyde og ingen hi-score liste. Du bruger tiden på at udforske og ha' det sjovt! Man kan klikke overalt på skærmen og ofte vil det smide dig over i en hel ny sektion af spillet, eller vise en imponerende animeret sekvens. I Osmo's soveværelse kan du afspille hans CD-samling ved at klikke på CD'erne, derefter løfte dem op og ligge dem over på CD-afspilleren. Du kan endda zoome ind på hans båndoptager, smart nok

placeret ved siden af hans trommesæt, betjene båndoptageren og optage dig selv hvis du laver din egen trumme-solo! Næste gang du loader spillet ind, kan du afspille din trumme-solo igen. I en forladt bygning på en anden planet finder du et stykke canvas. Du kan tage dine pensler og lave en tegning på canvas'et ved hjælp af MacIntoshens avancerede tegnered-skaber. Næste gang du loader spillet ind er din tegning hængt op over din brændeovn! De animerede sekvenser er fantastiske. Hvis man klikker på et lille badekar kommer der et pe-riskop op. Hvis du klikker på periskopet, kommer der en u-båd op! Hvis du igen klikker på u-båden finder du pludselig dig selv inde i den, og så kan du tage på et nyt eventyr i den verden der ligger i badekarret! Hele spillet er lavet ved hjælp af Hypercard systemet. For at maksimere brugen af lyd og grafik, har programmørerne selv lavet nogle få udvidelser til programmet. Men ellers er Cosmic Osmo lavet med et system, man kan gå hen at købe! Activision er selv ved at lave et tilsvarende system, som vil gøre det muligt at lave spil som Osmo på andre computere. Lige nu kan det kun fås til Mac'en. Programmet fylder 3 megabyte, og kan kun benyttes sammen med en harddisk. Der kommer dog snart ikke kun versioner til PC og Amiga, men også til CD-I. Forestil dig mulighederne ved et Osmo-lignende verden på en maskine med fuld video-animation og CD-lyd!

## HVORNÅR OG HVOR MEGET?

Fordi CD-I har sit største potentiale i forretningsverdenen vil en sådan

version blive lanceret først, hvilket sker i november/décember måned i år. Når du køber Phillips CD-I får du en monitor samt en mus-lignende kontrolenhed. Der kommer



## NeXT GENERATION?

Det er ikke kun Phillips/Sony, der har eksperimenteret med CD-I. Steve Jobs, den 34 årige grundlægger af Apple, fremviste for ca. 6 måneder siden sit nye project - NeXT. NeXT er en CD-ROM baseret maskine, hvor der kan ligge 256 megabyte data på hver diskette - noget mindre end på Phillips/Sony versionen. NeXT kommer dog ikke til at finde sit publikum i spilleværdenen: Den bliver i øjeblikket brugt på universiteter og andre højere læreanstalter i USA, og det kommer til at vare 1-2 år før maskinen bliver frigivet. NeXT er en temmelig dyr maskine. Med en amerikansk pris på ca. 45.000 kroner, er det vel meget tvivlsomt om prisen her i Danmark bliver sat sådan at vi dødelige har råd til den. Selv om prisen føles høj er det faktisk bil-

andre forretningsfolk i USA burde maskinen koste over 140.000 kroner med det antal special-komponenter der er indbygget. NeXT har den store fordel at det ikke er en 68000 processor som styrer maskineriet, men i stedet en 25Mhz 68030 processor. Det giver basis for en hurtigere bearbejdning af data. NeXT er en regulær computer. Der er både tastatur, mus, en 17" monitor samt sidst, men ikke mindst, et tilbud om at købe en 400 dpi (Dots Per Inch - måleenhed for hvor fint laserprinter kan printe ud) laserprinter for kun 14.000 kroner. En sådan printer koster i dag gerne over 50.000 kroner! Der er ingen tvivl om at der bliver satset hårdt på NeXT computeren - logoet alene, som er lavet af den samme person som lavede IBM logoet, har kostet 700.000 kroner!

også et joystick, som kan købes og muligvis også et keyboard. Det er dog ikke sikkert endnu. Forretningsversionen kommer i USA til at koste ca. 2000\$ - ca. 18.500 kroner. Spille-versionen kommer i slutningen af 1990 eller starten af 1991 og kommer til at koste under 1000\$ - omkring 6-7000 kroner. Det lyder måske lidt voldsomt for en spillemaskine, men hvis

man tager en Amiga og skal have en god monitor har man allerede overskredet det beløb. Til begge de to beløb kommer der så den betygtede danske moms, afgifter og hvad der ellers er, så det er lidt svært at vurdere hvor meget prisen bliver, når systemet kommer til Danmark.



# GRATIS næsten...

Men vi yder 1 års  
garanti på alle varer.

## AMIGA FARVEMONITOR

MODEL	PHILIPS CM8833	COMM.1084
Opløsning	600x285	600x285
Lyd	Stereo	Mono
Grøn Knap	Ja	Nej
<b>TILBUD</b>	<b>2395,-</b>	<b>2995,-</b>

### Philips 8CM852

utrolig flot med ekstra høj opløsning+fod. Refleksfri  
skærm på sort bund

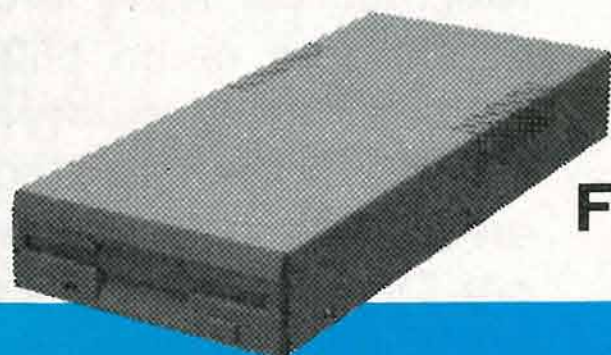
**TILBUD** .....2995,-

## STAR PRINTERE



STAR LC-10 144 tegn pr. sekund .....	1.995,-
STAR LC-10 Colour .....	2.795,-
STAR LC24-10. 24 nåle. utal af fonde(NY) .....	3.895,-
STAR NB24-10. 24 nåle. 216 tegn pr. sek. ....	4.895,-
Arkføder til alle LC printere fra .....	1.090,-
Parallelt interface til NL-10 .....	795,-
Farvebånd til alle STAR modeller (GOD PRIS) .....	RING
Bredvalsede STAR-modeller .....	RING
Commodore MPS 1500 colour .....	2.895,-

## 3.5" drev til Amiga-Luxus kvalitet med afbryder, bus og super slimline. Fuldstændig lydløs



Fra **1195,-**

## 5,25" drev til Amiga

med afbryder, bus og super slim-line. Fuldstændig  
lydløs. Omskifter mellem 40 og 80 spor. Evt. med  
ekstern strømforsyning.

Fra **1595,-**

## 512 Kb-RAM til Amiga 500

M. batteribackup og ur, evt. on/off



Fra **1595,-**

## Stereo Soundsampler til Amiga

med dansk manual  
Alcotini

reative Sound Systems SP 8  
Smart Sound

Fra **398,-**

## DISKETTER

Vi importerer selv vores disketter direkte fra anerkendte japanske og  
europæiske fabrikker.

Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti.

Varenavn	Pris v. 100
5.25" PSDD uden garanti .....	2,79
5.25" DSDD i 10 stk. box .....	3,23
5.25" DSDD Certified Neutral 48 tpi i 10 stk. box .....	3,64
5.25" DSDD Certified Neutral, 5 farver i 10 stk. box...	4,64
5.25" DSDD Certified Neutral 96 tpi i 10 stk box .....	6,99
5.25" DSDD KAO fra Japan 48 tpi .....	8,50
5.25" DSDD KAO fra Japan 96 tpi .....	9,75
5.25" DSHD High Density 96 tpi ATHANA .....	14,50
3.50" MF2DD .....	8,45
3.50" MF2DD 135 tpi God kvalitet .....	9,60
3.50" MF2DD 135 tpi box labels Japan KAO-NN .....	10,95
3.50" MF2DD 135 tpi KAO fra Japan .....	13,35
Diskbox m. lås til 100 stk. ....	99,00
Originale Amiga labels i 5 farver .....	0,50
Rensdisketter fra .....	49,00

## COMMODORE

### Amiga 500+CM8833+kabel

Stereo farvemonitor fra Philips

Kæmpetilbud **6.999,-**

## COMMODORE

### A590 Harddisk

Til Amiga 500  
20Mb. Autoboot med  
kickstart 1,3

**5.995,-**

incl. sokler  
til 2 Mb Ram



**NYHED**

Vi leverer til hele Norden,  
Levering inden 48 timer i DK  
Priser er incl. moms.  
Forbehold for prisændringer!

**BANZHAF**  
**31 64 55 11** *datamedier*  
Kratkrogen 9 - 2920 Charlottenlund  
Fax: 31 64 55 01 Giro: 7 52 51 33



# GAMEPLAY

**Velkommen til endnu en gang spil-tests af de folk, som ved mest om det. I denne måned har vi to Gold Games, nemlig The New Zealand Story og Rick Dangerous, som du kan læse mere om på henholdsvis side 25 og side 27. Der er utroligt nok ikke blevet uddelt nogle EJNAR'er i denne måned men vi er på vagt. God fornøjelse med din læsning!**

## ABC TIL GAMES PREVIEWS SPILTESTS

### KARAKTER SYSTEMET

Når Games Preview anmelder et spil prøver vi at anmelde det på så mange forskellige computer-formater som muligt. Ved anmeldelserne vil du se nogle kasser, hvor der øverst står hvilken computer kassen hører til. Vi anmelder spil til Commodore 64/128, Atari ST, Amiga, IBM PC + kompatible samt Amstrad CPC. Priserne der står ved spillene kan være ændret siden vi skrev dem. Check derfor priserne før du bestiller spillene. Vi gør også opmærksom på at piratkopiering af computer-programmer er ulovligt og kan medføre retsforfølgelse. Og nu en gennemgang af karaktererne:

### GRAFIK

Vi kigger ikke kun på hvor mange farver der er på skærmen. Vi ser også på hvorvidt farverne er brugt ordentlig, og animationerne er gode eller dårlige. Foregår det hele i sneglefart eller er handlingen hurtigere end lyset! Grafik karakteren inkluderer alt hvad du ser i spillet.

### LYD

Er der mange melodier og er de ordentlig lavet? Er lydeffekterne passende? Er der nok af dem? Alt dette samt mere bliver opvejet i lyd-karakteren. Lyd-karakteren inkluderer alt hvad du hører i spillet bortset fra larmen fra diskettstationen.

### GAMEPLAY

Måske den vigtigste karakter overhovedet! Er spillet sjovt at spille? Er der nok udfordring? Spiller du også på spillet om en måned? Gameplay-karakteren er simpelthen for, hvor meget underholdning der er i spillet, og hvor lang tid der er underholdning.

### OVERALL

Overall er et andet engelsk udtryk, og det betyder faktisk "alt i alt". Dermed har vi også sagt at Overall karakteren er en samlet vurdering af hele spillet. Vi inkluderer også prisen i denne bedømmelse. Den afgørende

dom, hvortil vi har to "hædersbeviser". Hvis spillet er utrolig godt (over 90% i Overall) får spillet tildelt vores "Gold Game" diplom, som tegn på at dette spil kan du købe uden at tænke to gange. Hvis spillet til gengæld er elendigt (under 20%) får det den tvivlsomme ære af at få en "Ejnar" - et tegn på at uanset hvor dårlig en smag du har, vil du under ingen omstændigheder kunne lide dette spil!

### ANDRE VERSIONER

Hvis vi tester et spil og spillet endnu ikke er kommet ud til alle computer-formater, har vi en boks med overskriften "Andre versioner", hvor vi skriver hvilke andre computere spillet kommer til. Der går normalt ikke ret lang tid før de nævnte versioner kommer på gaden.

### HVOR KAN DE FÅS?

Der er tre danske spil-importører i øjeblikket. Hvis din forhandler ikke har de spil vi tester, kan du ringe til en af importørerne, som så vil give dig nummeret/adressen på den nærmeste forhandler som har spillet.

Importørerne:

**PCS Software**

Tlf. 02 117711

**Super Soft Aps.**

Tlf. 86 193244

**Starlite Software**

Tlf. 31 611633

De anførte priser er inklusiv moms med mindre andet er anført.



### OM KARAKTERERNE

Hvad er godt, hvad er dårligt? Det får du svaret på nu...

#### 90-100%

Et ægte Gold Game! Køb det med det samme.

#### 80-89%

Et supergodt spil, der på en eller anden måde mangler noget.

Der står i teksten hvad det er, vi er utilfredse med.

#### 70-79%

Vi er stadigvæk oppe i den gode ende. Der er dog nogle ting, som ikke fungerer tilfredsstillende. Spillet kan godt virke superb for dem der kan lide den kategori af spil.

#### 60-69%

Du får mere spil end du betaler for. I denne zone taler vi om et godt spil, men med et betydeligt antal fejl af forskellig art. Fejl kan det være alt, lige fra kedeligt gameplay til elendig grafik og lyd. Læs de andre karakterer for at få svaret.

#### 50-59%

Middel-karaktererne. Her får du hvad du betaler for - hverken mere eller mindre.

#### 40-49%

Stadigvæk lige omkring middel, og lidt under middel. Se spillet før du køber.

#### 30-39%

Et godt stykke fra det, man vil forlange. Her er der mange fejl og mangler, og det er i det hele taget ikke pengene værd.

#### 20-29%

Disse spil burde have været billig-spil. Mange mangler, mange fejl, dårligt gameplay. Et spil du ikke skal bruge penge på, med mindre det kommer på udsalg.

#### 10-19%

Totalt flop! Et spectrumspil på en Amiga eller en tilsvarende katastrofe. Giv det til din værste fjende! En sikker Ejnar.

#### 0-9%

Det er gudskelov sjældent vi ser et spil, der får under 10%. For at kvalificere sig skal der være tale om et stykke komplet latterligt spil, som knap kan kaldes for et spil. Ejnar til dem! Der er altid mindst to personer der sætter sig grundigt ind i spillene. Derfor kan du stole på karaktererne.



# SOVENDE GUDER

**SLEEPING GODS LIE**  
**ENTERTAINMENT INTERNATIONAL**



**AMIGA - Sleeping Gods Lie byder på alt, lige fra vikinger over troldmænd**



**-til stående fisk!**

Det første, der slår en når man har loadet Sleeping Gods Lie (SGL) ind i sin maskine er en kvalmende fornemmelse, der starter i mellemgulvet og langsomt bevæger sig opad, og enhver spil anmelder, selv en på GP, finder automatisk kassen med dumpekaraktererne frem. Nå ja, tænkte undertegnede, lad os da lige spille lidt, det næste kvarter skal alligevel slås ihjel. Flere timer senere måtte jeg indse, at SGL slet ikke var så ringe, som det først så ud til; der er simpelthen et eller andet ved spillet, der skrider: "Du SKAL videre til næste level". Historien går på, at landet Tessera ikke er spor rart at bo i fordi den onde overtroldmand har proklameret et udgangsforbud, og har sendt sine agenter ud for at tage sig "kærligt" af dem, der skulle være modige (eller dumme) nok til at trodse ham. Det er dig. En helt almindelig dag dumper der nemlig en halvdød nisse (Tessera er ikke et helt almindeligt land) ind af døren og siger, at nisserne har prøvet at vække "The Sleeper", hvorefter han prompte lægger sig til at dø for alvor. Det er så op til dig at overtage opgaven. Nu er Tessera som sagt ikke helt almindeligt, det består af 8 forskellige kongeriger, som det ikke længere er nemt at rejse mellem. Hvert kongerige består af en række store firkantede "rum" som er forbundet via gange eller døre som det ikke altid er lige let at komme igennem eller finde, de kan f.eks. være bevogtede. Nu er det så op til dig, at finde ud af resten, men foruden de fjendtlige agenter, som prøver at dræbe dig (råd : Dræb dem først!), løber der også venligtsindede mennesker rundt, f.eks. en gammel eneboer, som gerne vil have dig til

at finde sit kort, en eventyrlysten prins der har mistet sin krone, og hans søster som ikke kan finde deres fælles søster. Disse personer skal man IKKE skyde, men hjælpe, den ene tjeneste er jo som bekendt den anden værd. Når du går rundt i Tessera, vil du finde forskellige ting undervejs, f.eks. våben. Der findes en hel del våben i spillet og du starter med noget så ydmygt som at kaste med sten. Efterhånden som du får dræbt nogle fjender, kan du være heldig at de taber deres våben før de forsvinder i en røgsky. Du skal også finde føde, for uden mad og drikke.... Du samler mad op ved at gå ind i det (som ved alt andet), og det er en stor fornøjelse at se alle æblerne forsvinde fra et æbletræ på en brøkdel af et sekund. Grafikken i SGL er en blanding af vektorgrafik og "almindelig" grafik, et system som er meget hurtigt når man spiller, men knap så kønt at se på. Det opvejes dog af, at der er masser af ting at finde, steder at besøge og uhyrer at dræbe, der er med andre ord stor variation i spillet på det grafiske område. Det er dog mere end man kan sige om gameplay, som faktisk kun består af at skyde fremmede, samle ting op og undgå panik. Der er dog variation og små problemer som skal løses, men sværhedsgraden af dem er ikke stor. Selv om variation måske ikke er i højsædet, er spillet alligevel meget fængslende, fordi det er spændende at udforske Tessera, det er med andre ord et "5 minutter mere, jeg skal se næste level" spil, bortset fra at de fem minutter hurtigt vokser til timer. Alt i alt er SGL et godt spil hvis man lige gider bære over med det på første level,

for så er man simpelthen "Hooked".  
*Klaus H. Sørensen*

## AMIGA

Grafikken er en besynderlig blanding af vektorgrafik og almindelig (bitmap) grafik. Ideen er god, men det er ikke særlig heldigt udført. Lyd er et lidt forsømt område, da det faktisk kun er samplede effekter, men der er en del af dem, og havets brusen er specielt imponerende, og indtil der er nogen der samler Frank Zappa til et spil syntes jeg alligevel bedre om min pladesamling.

GRAFIK:	68%
LYD:	65%
GAMEPLAY:	86%
OVERALL:	81%

## ANDRE VERSIONER:

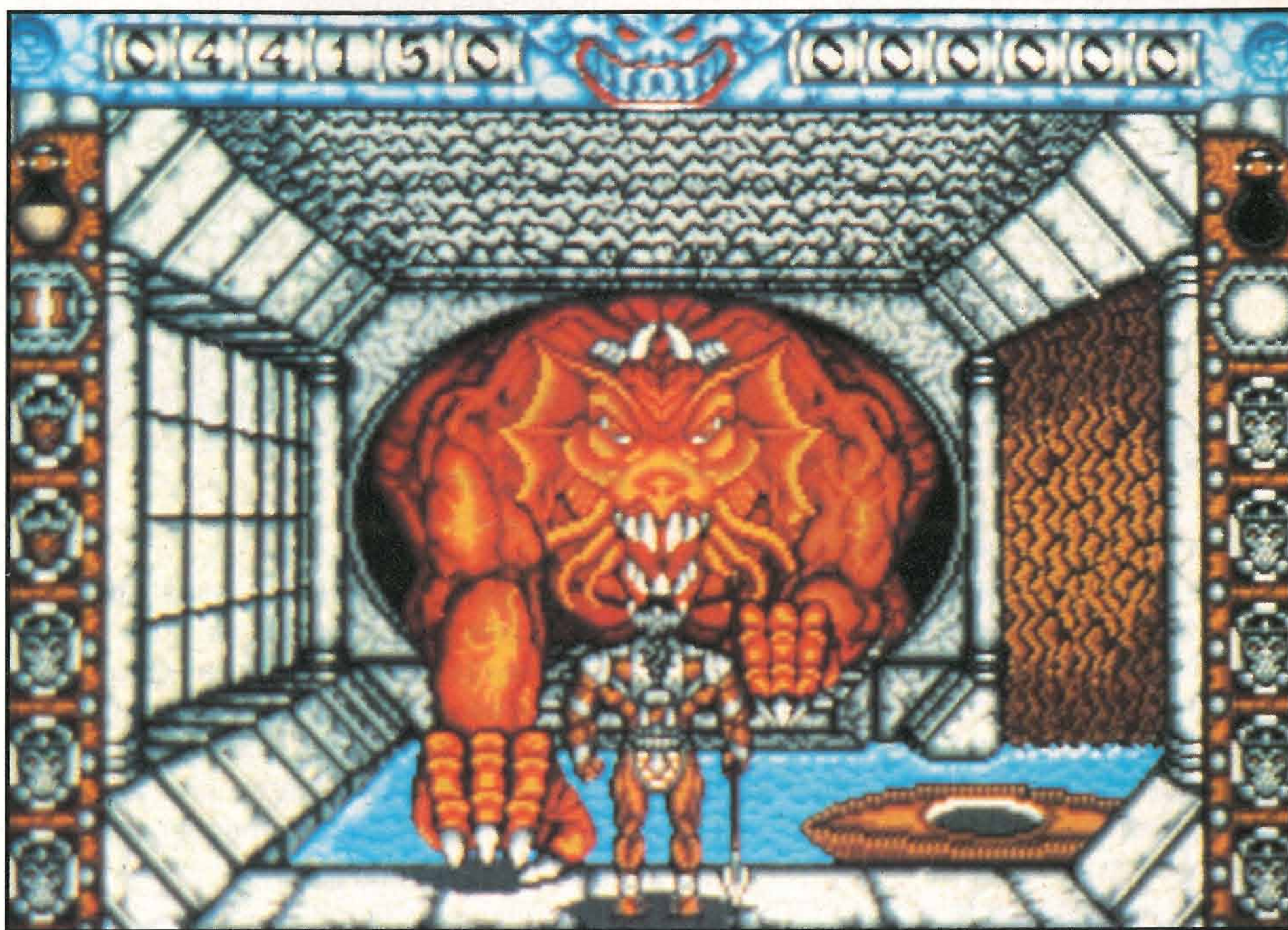
ATARI ST  
IBM PC + KOMPATIBLE



# DELFIN SPIL - DEL 2

## CASTLE WARRIOR DELPHINE SOFTWARE/ PALACE SOFTWARE

Palace Software skrev for tre-fire måneder siden kontrakt med det franske softwarehus/ pladeselskab, Delphine Software. Det første spil, der kom ud af den aftale var det meget populære Bio Challenge. Nu er de på banen igen med et action-spil delt op over seks forskellige omgange. I Castle Warrior udspilles handlingen i det lille idyliske land Pacifia, som regeres af Edelred - en god, stærk osv. konge. Men der er som altid i eventyr og computerspil nogle gutter, som ikke er helt tilfredse med at landet er sundt. Navnet på den ultra- onde gut i Castle Warrior er Zandor. Zandor har stoppet noget gift i kongens mad, og det er her vores helt kommer ind i billedet. Du skal finde en modgift for at redde kongen. Da det er et spil fra før apotekernes tid, kan du ikke uden videre få fat i modgiften. Du skal derfor ind i Zandors slot for at finde modgiften, hvilket ikke er så ligetil. Castle Warrior er inddelt i flere sektioner. Du starter med at løbe gennem "Dødens Korridor", hvor du skal undvige nogle kæmpehænder, som er monteret på væggene. Ikke nok med at du ikke må støde ind i hænderne; Hænderne griber ud efter dig, så nogle hurtige reflekser forlanges. Der er også flagermus, som du enten skal ødelægge med dit sværd eller undgå. Styrekontrollen er næsten for avanceret; der er 16 forskellige bevægelser og det tager et pænt stykke tid at lære dem at kende. Senere kommer der også en stor slange samt en grøn gigant, som begge skyder ildkugler efter dig. Du skal slå til ildkuglerne med dit sværd sådan at de reflekterer og rammer monstret! Næste omgang smider dig ind til dragen Olisos hvor du, bevæbnet med spyd, skal skyde dragen. Dragen gør selvfølgelig modstand, så du skal både holde øje med dragens klør, samt de ildkugler dragen skyder efter dig. Når du starter tredje omgang bliver det til vands. Efter at have myrdet dragen



AMIGA - Til kamp mod dragen Olisos.

hopper du ned i en kano som tager dig gennem endnu en korridor. På den flod du sejler på er der både fisk, klipper og mange andre ting, der skal undgås. Det sværeste er dog de stalakitter, som har en tendens til at falde ned i hovedet på dig. Du er ikke bevæbnet i denne omgang, men du har et sværd til at forhindre stalakitterne i at gennemføre dit hoved! Fjerde omgang foregår efter samme system, som anden omgang, blot med den forskel at det er et monster du skal ødelægge. I femte omgang er du kommet ind til Zandor, som fyrer den ene onde troldformular af efter den anden. Du skal selvsagt undgå at blive ramt af hans forbandelser og hvad han ellers kan finde på. Samtidig skulle du helst selv få nogle slag indført, for til sidst at myrde Zandor og få modgiften. Så kommer vi til den sidste omgang hvor du blot skal gå tilbage. Lige præcis hvordan det foregår må jeg ærligt erkende jeg ikke ved; med den sværhedsgrad der bliver lagt for dagen i Castle Warrior, vil de fleste, som har prøvet spillet, indrømme at det er svært....meget svært! Castle Warrior er på mange måder meget simpelt; til alle omgangene er der et stærkt begrænset antal styremuligheder, og på et eller andet tidspunkt finder man fidusen til, hvordan man kommer igennem hver gang. Det kommer dog til at tage meget lang tid, og

går derfor ikke ud over karaktererne. Castle Warrior er et flot, solidt action-spil som de blev lavet da mor var dreng.

### AMIGA Pris kr. 347.-

Hvorfor der ikke kommer 8-bit versioner af Castle Warrior finder man hurtigt ud af. CW er imponerende flot lavet, både hvad angår grafik såvel som lyd. Din mand er i "Sword of Sodan" størrelse (stor!) og alle fjender - uanset størrelse - er velanimerede og flotte. Lyden består enten af en flot, omend lidt upassende melodi, eller lydeffekter der gør sit til stemningen. Der er ikke meget hjernearbejde i CW, men hvis det ikke generer dig, skulle du prøve Castle Warrior!

GRAFIK:	94%
LYD:	89%
GAMEPLAY:	81%
OVERALL:	86%

### ANDRE VERSIONER:

ATARI ST



Han troede at han druknede!!!

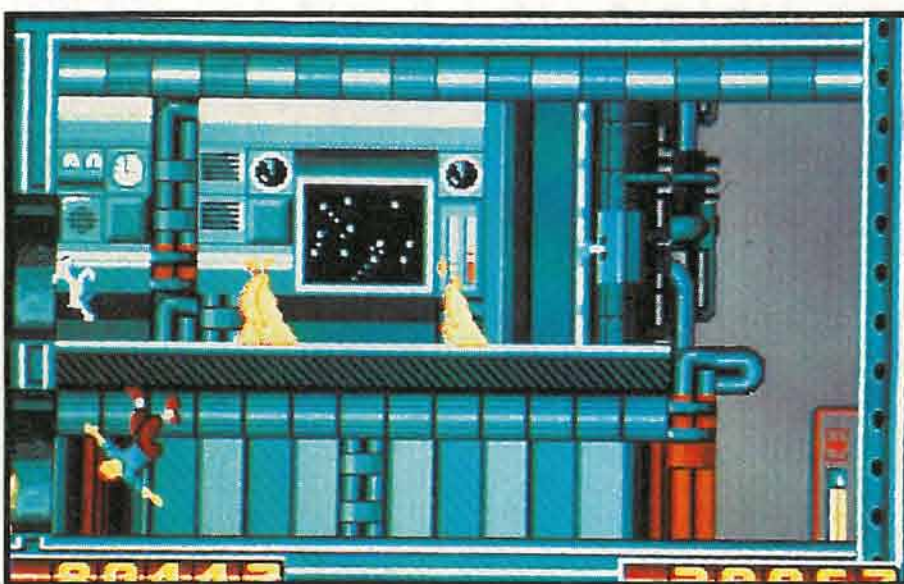


**TEST**

# TEGNE SERIE

## TINTIN LORICIELS

Det er vel efterhånden ikke den licens der kan overraske os brugere i mærkelighed. Der er lavet spil over alt fra børneprogrammer til slik og gud ved hvad. Loricels er også hoppet på vognen, og har netop lanceret spillet Tintin - lavet over Herges tegneserie om Tintin på Månen. Spillet indleder med en flot, lang animeret sekvens hvor det rumskib Tintin og vennerne skal med, står ved affyringsrampen. Rumskibet bliver sendt til vejrs, og første halvdel af spillet går i gang. I første del skal du styre dit rumskib uden om et hav af meteorer og samtidig opsamle nogle røde og gule kapsler som ligeledes kommer mod dig. Efter at have samlet et vist antal kapsler, kommer man videre til næste omgang. Næste omgang er et arcade-adventure, hvor du styrer Tintin rundt på rumskibet i din søgen efter dine venner, som er blevet bundet og efterladt rundt omkring. Som om det ikke var det hele, er der også nogle irriterende forbrydere som har lavet små lejrbål rundt omkring,



Tintin i action...

som du skal slukke. Hvis du synes at du har set det hele før, har du så inderlig ret. Tintin er en kombination af nogle allerede overbrugte ideer. Og så er det oven i købet dårligt udført med meget lidt vedvarende underholdning. Lidt af en skam - en licens som Tintin kunne der komme meget godt ud af.

# ACTION

## AMIGA/ATARI ST

Bortset fra indlednings-sekvensen er Tintin talentløs udført - både hvad angår grafik og lyd. Grafikken er kedelig tegnet, personerne er elendig animeret og den smule der af tolerante personer bliver kaldt lyd, stinker!

GRAFIK:	34%
LYD:	26%
GAMEPLAY:	31%
OVERALL:	30%

## ANDRE VERSIONER:

IBM PC + KOMPATIBLE

# TOTAL DOMINANS

## DOMINATOR SYSTEM 3

Månedens grande-gigante-svære spørgsmål: Hvad får man, når man klasker 4 budgetspil i 20 kroners klassen sammen? Svar: Surprise, surprise - man får Dominator fra System 3 Software. Første runde er et sædvanligt lodret scrollende dybt uoriginalt shoot'em up efter devisen: Midt på skærmen ses et rumskib. Det er dit. Det kan skyde. Fra toppen af skærmen kommer fjenderne flyvene imod dig. De flyver ens hver gang, så allerede efter andet spil ved man, hvor man skal stå for at plaffe dem ned i ro og mag. Anden runde: Det samme. Nu scroller skærmen bare vandret, og ind i mellem kommer der et lidt større, lidt mere hidsigt og lidt mere sejlivet monster. Af og til render man også ind i et ekstra våben, som dog ikke har nogen speciel effekt. Det lyder måske som om hele dette spil er gennemført på et kvarter, men så let går det dog ikke. I timevis prøvede jeg at overbevise mig selv om, at jeg var vanvittigt interesseret i at se, hvordan de

sidste to runder så ud, men trods ihærdige forsøg var det mig komplet umuligt at komme længere end til slutningen af anden runde. Dette skyldes ikke alene mine ti tommelfingre, men også den kendsgerning (ad 1) at man kun kan skyde to (langsomme!) skud ad gangen, (ad 2) at kollisioncheket i dette spil fungerer elendigt og endelig (ad 3) at man af og til eksploderer i den blå luft, sådan lige pludselig uden videre. Bang! Dette er blot et uoriginalt plagiat at et uoriginalt rumspil.

Thomas Gjørup

## ATARI ST/ AMIGA

Lydsiden i spillet begrænser sig til førnævnte digitaliserede musik i starten, samt nogle yderst ordinære zap og pang lyde under spillet. Grafikken er også så ordinær som grafik kan blive. Og så hakker grafikken endda på det frygtligste.

GRAFIK:	42%
LYD:	52%
GAMEPLAY:	41%
OVERALL:	43%



Level tre's tunge schroll.

## COMMODORE 64/128

Både grafik og lyd er af en betydelig bedre kvalitet end på de andre maskiner. Det redder dog ikke det meget tvivlsomme gameplay.

GRAFIK:	68%
LYD:	71%
GAMEPLAY:	63%
OVERALL:	67%

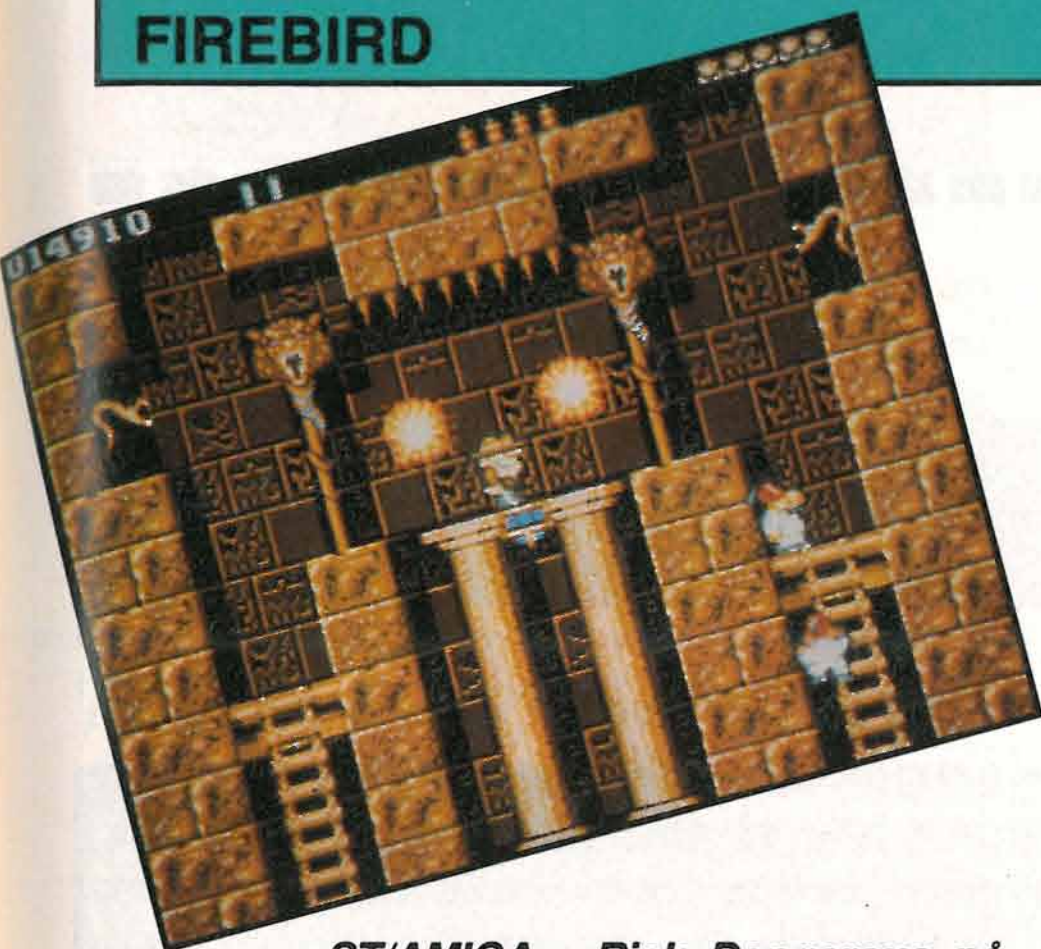
## ANDRE VERSIONER:

AMSTRAD  
IBM PC + KOMPATIBLE



# INDY OM IGEN!

## RICK DANGEROUS FIREBIRD



ST/AMIGA - Rick Dangerous på eventyr i en egyptisk pyramide.

Lige nu er Indiana Jones mere populær end nogensinde før. Om det er derfor Firebird har valgt at udgive spillet Rick Dangerous netop nu skal jeg ikke udtale mig om. Men i spørgsmålet om, hvorvidt Core Design, som udviklingsholdet hedder, har hentet deres ideer fra Indiana Jones, hersker der ikke megen tvivl. Lige fra manualen, som er en tegneserie om helten Rick Dangerous, til de gåder der er inde i spillet har Core Design trofast kopieret vores piskesvingende helt. Den medfølgende manual giver baggrunden for, hvorfor Rick skal klatre rundt i et stort hulekompleks beboet af diverse skabninger. Sagen er, at Rick har fundet et skattekort, som leder hen til Goolu templet - et sted med megen mystik. Rick får dog ikke lov til bare at tage kortet og gå; der er traditionen tro også skurke med i spillet, som ligeledes er interesserede i kortet. Spillet starter på et tidspunkt, hvor du har fundet templet og sluppet af med den meget usympatiske skurk. Du er lige kommet ind i templet og med det samme kommer farerne. Rick Dangerous er et arcade-adventure, hvor du spiller rollen som Rick - en eventyrer på evig jagt efter rigdom. Spillet går i alt sin enkelthed ud på at undgå de farer, der ligger og lurar om hvert eneste hjørne, og finde en måde at komme videre til næste skærm på. Fjenderne er talrige: Ikke kun er der hulefolk, som myrder dig hvis du rører ved dem. Der er også mange fælder, som skal undgås ved at lave nogle forskellige krumspring med din mand. Der er f.eks. mure, der skal sprænges væk, pigge i gulvet som skal undgås, stenhoveder på væggene, der affyrer dødelige pile efter dig, gitre der falder ned i hovedet på din dynamiske helt og meget mere. For at kampen ikke skal være helt håbløs, er du bevæbnet med forskellige våben og hjælpe-

midler. Du har en pistol med seks skud i, seks stænger dynamit og en lang træpind. Der ligger ammunition til pistolen og ekstra dynamit rundt omkring, og hver gang du dør får du automatisk fyldt op med våben. Inde i hulekomplekset er der rundt omkring lagt nogle guldstatuer, som giver points og dem skal du selvsagt samle op. Det gøres ved at gå ind i dem. Langt den største del af de gåder og fælder, der er i Rick Dangerous, er snuppet fra de to første Indiana Jones film. Man bliver jagtet af store kampesten, der er pigge i væggene, pileskydende stenhoveder og et utal af andre frit kopierede Steven Spielberg/ George Lucas fælder. Det gør nu ikke noget, for spillet er lavet suverænt godt. Fælderne er ikke umulige at komme forbi, men der skal næsten altid bruges en portion hjernearbejde for at greje dem. Der mangler heller ikke action; der er praktisk talt ikke en eneste skærm, hvor der ikke er fjender, som skal udryddes. Du kan både udrydde fjenderne med dynamit og med pistol, men de små huleboere, som skal forestille dine fjender, er så nuttet tegnet, at man næsten ikke nænner, at krumme et hår på deres hoveder. Når de dør hopper de langt op i



luften og blaffer med armene. Sødt, men væk skal de! Du har otte liv, og på den kritiske side skal det siges, at hver gang du dør kommer du et pænt antal skærme tilbage. Det betyder at du igen skal til at gennemgå de omgange du godt kan finde ud af. Det ville have været nemmere, hvis man kunne fortsætte der hvor man døde. Et andet kritikpunkt er, at der ikke er mulighed for at gemme sin position på disk og at hi-score listen ikke bliver gemt på disk. Bortset fra disse småting er Rick Dangerous det bedste spil jeg har prøvet, i jeg ved ikke hvor lang tid. Der er nye udfordringer på hver eneste skærm. Grafikken er god og stemningsfyldt på alle versioner og hvis det skulle lykkes for dig at komme gennem hulesy-stemet, er der også en egyptisk grav og et fort at undersøge bagefter. Absolut et spil du ikke skal snyde dig selv for.

### AMIGA/ATARI ST Pris kr. 395.-

Særdeles nydelig grafik, med små velanimerede personer der går rundt. Baggrundsgrafikken er stemningsfyldt og farverne er valgt med omtanke. Indlednings-melodien er rigtig 1945-agtig - tidspunktet hvor spillet foregår - og hvis du vil have endnu mere 1945-stemning, kan du vælge at spille Rick Dangerous i sort/hvid! Ellers er der passende, gode lydeffekter under resten af spillet.

GRAFIK:	93%
LYD:	90%
GAMEPLAY:	93%
OVERALL:	92%

### COMMODORE 64/128

Tilsvarende god grafik på 64'eren. Lydsiden følger også godt med, og gameplayet er der gudskelov ikke gjort noget ved!

GRAFIK:	87%
LYD:	88%
GAMEPLAY:	91%
OVERALL:	91%

### ANDRE VERSIONER:

IBM PC + KOMPATIBLE  
AMSTRAD



# TEST HED

# ACTION

## PHOBIA IMAGE WORKS

Langt ude i fremtiden er den globale magtfordeling blevet stærkt forskudt. Det er frygtens herre, Lord Phobos, der sidder på de fleste diplomatiske forbindelser og han styrer med hård hånd solsystemet fra solens overflade. Sådan starter historien om Phobia fra Image Works. Lord Phobos har taget den Galaktiske Præsidents datter til fange, og for at undgå nogle små irriterende mennesker, har han oprettet et lille vagtværn, bestående af 14 planeter, alle dekoreret med ting, som ville skræmme "normale" mennesker. Sagt på en anden måde, der er 14 gange fed action fra den velrenomerede Tony Crowther.

Hver planet har sine egne specialiteter, såsom edderkopper, 30 gange så store som dit lille rumskib, kæmpebiller, der får det til at risle en koldt ned af ryggen, højspændingsanlæg, med overgang i kablerne (dig!), klaustrofobiske indretninger, underlige vanddråber og skyer, der vil tilintetgøre DIG med lidt syreregn. Eller hvad med et par enorme 'diller', der vist godt kunne snuppe et lille rumskib til frokost (dit rumskib + dig). Der

er endda TANDLÆGER. Med andre ord, alt hvad mennesker frygter mest. Det skulle så holde menneske-helte langt væk... Frygten, der ifølge Phobos' observationer er menneskets stærkeste følelse, er nemlig hovedelementet i PHOBIA, men en stor del heftig action blev det også til. Skyd, dræb og saml "power-ups", så du får kraftigere skydevåben. I slutningen af hver bane er der så en ond slæmmert, som kontrollerer planeten, og bøffer du ham, tja, så er planeten død, og du kan gå videre til den næste. Hold dog et godt øje med lys-stoppere, som blokerer trafik med lysets hastighed, og pas også på de tropper, der flyver dig i møde. De vil nemlig ordne lidt afklimatisering, og -fredelige typer er det ikke...

Hvis man vil dø ofte er PHOBIA et godt bud på en gang heftig action. Banerne er det rene mareridt - men hvis DU køber PHOBIA, kommer du ikke til at sove lige med det samme. PHOBIA er en gang jævn action - intet nyt under solen (ha-ha) - men selvom det ikke er lige så originalt, som Elite eller

andre spil i den kvalitet, er der dog endnu en gang produceret en gang kraftig action, som man ikke så ofte ser. PHOBIA er virkelig godt, omend ikke suverænt, og Tony Crowther fortjener en hånd for denne lille kreation (den anden hånd kan man bruge til at holde joysticket med!), og dette spil bør stå på hylden hvis man er action freak!

Henrik Bang

### AMIGA

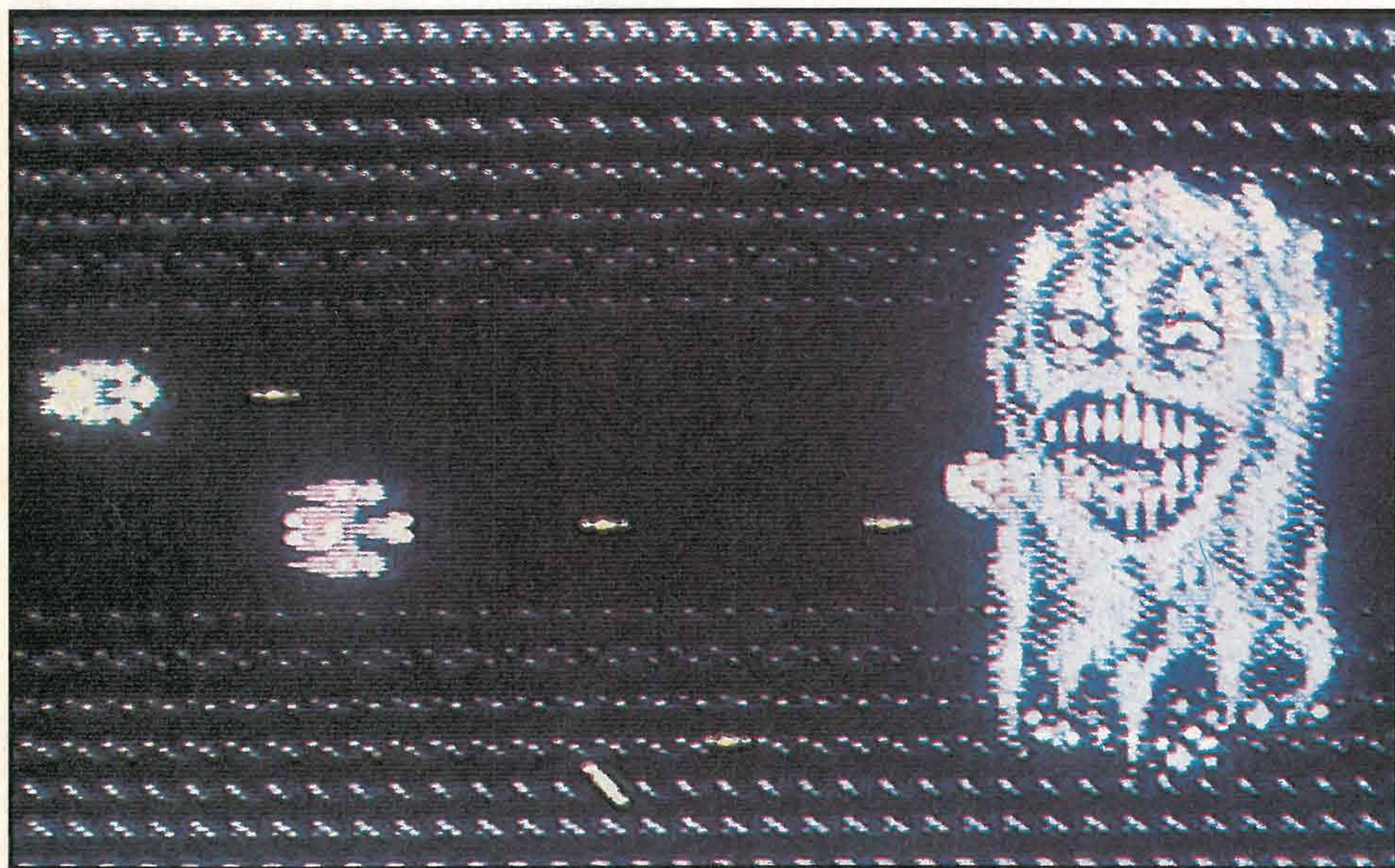
Amigaen bliver udnyttet ganske godt med søde copper effekter og halvhæftigt blitter brug, men nogen ny grafik stil eller kvalitet er der ikke tale om. Grafikken er en anelse bedre end en ST kunne tilbyde, og lyden ligeså, men for en Amiga er det jo bare hvad vi er vant til. Lyden er udelukkende lydeffekter i selve spillet, se hvis man vil have musik til slagtingerne, kan man jo blot finde en god skive frem, eller tænde for P3...

GRAFIK:	81%
LYD:	74%
GAMEPLAY:	93%
OVERALL:	89%

### COMMODORE 64/128

Grafikken er både detaljeret og hurtig. Faktisk er grafikken tilsvarende bedre end Amiga versionen! Lyden er rimelig god. Det anbefales dog at tænde for P3 alligevel.

GRAFIK:	86%
LYD:	76%
GAMEPLAY:	94%
OVERALL:	89%



To spillere om et skrækkeligt end-of-level monster.

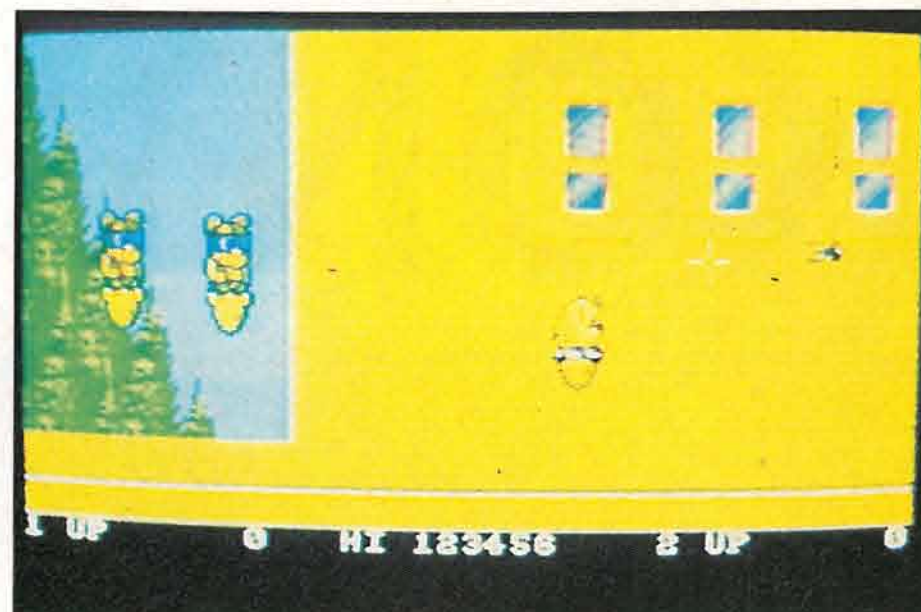


# FUGLEFLUGT

## NEW ZEALAND STORY OCEAN

Inkarnerede spillere med fast bopæl i den lokale arcadehal vil vide, at dette spil er en konvertering fra spillemaskinen af samme navn. Selve konverteringen er udført af Choice Software for Ocean, alt sammen under licens fra Taito. Når man starter spillet op, kommer der en sød lille forhistorie til handlingen; i Auckland Zoo sidder en hel flok

fjenderne. Fjenderne efterlader dog normalt et stykke frugt, som giver points hvis du samler det op. New Zealand Story er et almindelig platform spil, men det betyder ikke at man ikke skal bruge hovedet. I nogle af omgangene ser det ud som om, man ikke kan komme nogen steder hen. Så skal der tænkes. Traditionen tro er der nogle ekstra store fjender, som ikke bare kan skydes ned. Du kommer på et tidspunkt hen til en stor hval, som hverken bomber, pile eller andre våben bider på. Hvad gør man så? Jo, man lader sig sluge af udyret, og så kan man



Flyv fugl flyv...



### Op og ned ad åen...

Kiwier på skovtur og morer sig - heriblandt også vor helt Tiki - da en psykotisk hvalros pludselig kommer møvende, putter alle de små kiwier i en sæk og kidnapper dem. Beklageligvis (for hr. Hvalros) lykkes det Tiki at springe ud af sækken, og hans opgave er nu at opspore og befri alle sine venner - 1 for hver level. Det er ikke småting, man kommer op imod i dette spil. Den lede hvalros har et sandt mylder af ondskabsfulde venner, ja faktisk har alt, hvad man kan skrabe sammen fra den New Zealandske flora og fauna rottet sig sammen mod stakkels lille Tiki, og hele bundtet er bevæbnet på en eller anden måde. Ganske vist kan kiwier ikke flyve, men ved alle mulige listige skinmanøvrer kan man erobre balloner, vildgæs, raketmotorer og meget andet guf, som egner sig aldeles glimrende til en lille lufttur. Når man starter er man bevæbnet med en flitsbue, men man kan også tilkæmpe sig andre våben, såsom bomber, laserskud, megalaserskud etc. etc. Disse våben bliver efterladt når man skyder

ellers lystigt give sig til at destruere det indefra. Cute. Selvom grafikken mest ligner noget fra en tegneserie (men det skal den jo, for det gør den på originalen) er kæmpesneglene, de solbrillebærende vaskebørne, boomerang-skydende Maorier, og alle de andre fantasifuldt udført med et væld af detaljer. Eksempelvis når Tiki springer i vandet, bliver han straks udstyret med dykkermaske og snorkel, og når han kommer op igen, spyttter han en lang stråle vand ud. New Zealand Story er en tro konvertering af Taito's arcade-maskine, derom herker ingen tvivl. Alle detaljer i grafikken er med, og gameplayet er - på trods af sin åbenlyse simpelhed - uhyre fængslende og i kraft af, at der er 20 levels, er New Zealand Story ikke et spil du bliver færdig med det første stykke tid. De kan jo godt derovre hos Ocean.

Thomas Gjørup

## ATARI ST

Lyden er ikke noget at råbe hurra for. Melodien er da meget sød, men rent teknisk lyder det som de første ST spil, der blev udgivet. Grafikken er detaljeret, flot tegnet og det er lykkedes for Ocean at undgå de helt store hastigheds-nedsættelser. Skærmen scroller lige lovlig langsomt, men det er til at overleve.

GRAFIK:	91%
LYD:	42%
GAMEPLAY:	92%
OVERALL:	90%

## AMIGA

Samme grafik som ST-versionen, men med betydelig hurtigere skærm-scroll. Kiwien kan også bevæge sig hurtigere end ST-kiwien. Lydsiden er rimelig, ikke mere. Der er en sød lille titelmelodi, og i selve spillet er der passende lyd-effekter, som godt kunne have været bedre.

GRAFIK:	91%
LYD:	50%
GAMEPLAY:	92%
OVERALL:	91%

## COMMODORE 64/128

Man skulle umiddelbart tro at New Zealand Story ville være svær at lave på 64'eren. Ikke desto mindre er 64-versionen imponerende godt lavet. Både lyd og grafik er lavet med omtanke. Lyden kunne, som i alle de andre versioner, godt have været bedre.

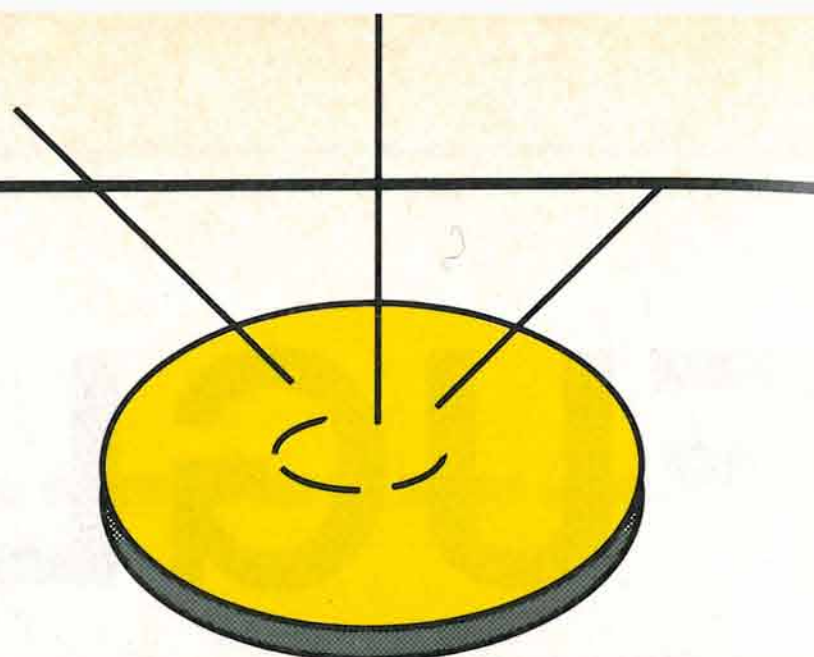
GRAFIK:	90%
LYD:	71%
GAMEPLAY:	93%
OVERALL:	91%

## ANDRE VERSIONER:

AMSTRAD



# ENKRONES KONVERTERING



**XYBOTS  
TENGEN/DOMARK**

Naturligvis skal vi også kigge lidt på nogle konverteringer her i GP, og denne gang er vi blevet belemret med en konvertering af Tengens Xybots.

Tengen har uheldigvis været så stupide, at vælge Domark til at konvertere deres Coin-up, hvilket har resulteret i massive mavekramper og dertil hørende grine/grædeflip over den kvalitet man kan tillade sig at lave spil i. Hvis det så var en Coin-up, der var vildt kendt og rent popularitetsmæssigt på højde med Pac Man kunne man måske forstå, at de får lov at lave det resultat vi her har testet, men da det nu ikke engang er tilfældet kan vi ikke andet end tage konsekvensen og give dem kniven.

Xybots kan spilles af to personer på en gang. Den ene spiller indtager rollen som Major Rock Hardy og den anden som Captain Ace Gunn.

Deres mission er at indtage et kæmpe underjordisk kompleks, og overrumple "The Master Xybot". Jamen altså alene navnet Xybot - hø hø.

Den store underjordiske by består af store gange med lukkede døre, der igen giver adgang til nye sektorer, transportere og forbinder forskellige nye områder.

De forskellige gange er spækket med onde robotter, som du skal kæmpe imod for at nå igennem en enkelt level, hvorefter du vil avancere til næste niveau.

Men der er også andet end robotter, der vil dig til livs. Du kan også finde energi-pods, hvor du kan hente lidt kræfter hvis de skulle være ved at ebbe ud. Der er penge rundt omkring, der bevirker at du i enden af et level kan købe forskellige våben og udstyr der kan udpege dine fjender på et kort, som vi kommer nærmere ind på senere.

Hver gang du har fuldført en level kommer du automatisk ind i butikken, (der er naturligvis banket en biks ned her ude i ingenmandsland), hvor du kan foretage dine indkøb alt efter hvor mange penge du har samlet ind. Nogle af de goder du får købt er ganske permanente, andre er kun midlertidige og skal erstattes jævnligt.

Fra spillets start er du udstyret med en laser-

## COMMODORE 64/128

Den grafik vi her bliver præsenteret for, har jeg set bedre på en Amstrad 6128. Vorherrebevares hvor er den talentløs. Du suser rundt i nogle gange hvor du skal skyde robotter, der er tegnet i streg-tegninger. Din hovedpersons sprite består af (groft overdrevet) tre streger, der hver især går i vejen for hinanden. Animation i spriten kan der vist ikke blive tale om - der er to sprites der er tegnet forkert. Rent faktisk løber han sidelæns det meste af tiden, men det skal der da nok være nogen der synes er sjovt.

GRAFIK:	10%
LYD:	10%
GAMEPLAY:	Host
OVERALL:	Ejnar

pistol og det skulle være muligt at samle ekstra kanoner op undervejs på din farefulde færd.

Andre våben kan være en Zapper, der kan "fryse" dine fjender for en kort stund, og også denne pistol kan fyldes med andre og mere omfattende kugler, der gør større skade. Ganske tilfældigt bliver du med jævne mellemrum, konfronteret med "The Master Xybot", hvor du møder the Evil himself, i en one-to-one-duel.

Hvis du vinder over ham kan du komme videre til næste level, men taber du derimod er det godnat Hans. Du bliver omgående sendt indtil flere levels tilbage.

Og med det gameplay, der bliver præsenteret her i spillet kan man undre sig over at man overhovedet fortsatte så langt, at man rendte ind i "The Master Xybot" i det hele taget.

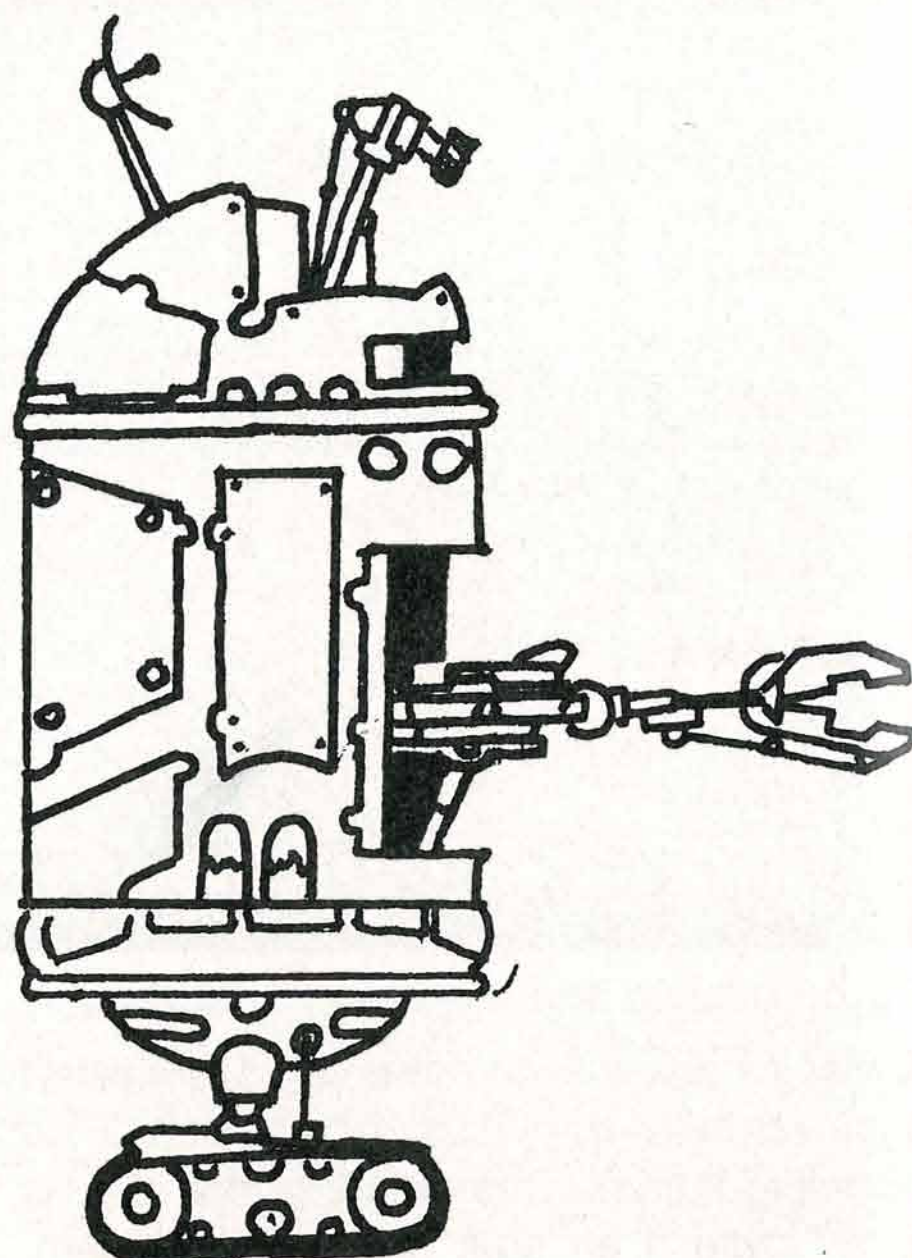
Selve skærmen er delt ind i fem felter. Tre for oven, hvor du har Captain Ace Gunn's detaljer, det førnævnte kort over den level du befinder dig på, og ude til højre har vi så Major Rock Hardy's detaljer om livskraft, mod, sult, skostørrelse, brillestyrke - nå spøg til side....

Den nederste halvdel af skærmen er inddelt

i to, hvor hver halvdel viser gameplay for de to spillere.

Og tro mig - det gameplay der bliver præsenteret kunne man finde bedre på en ZX81. Xybots er ikke værd at eje - det er ikke engang prisen på den medfølgende diskette værd.

Henrik Bang



## AMIGA

Grafikken er direkte overført fra en Atari ST. Dog er der mange detaljer og såvel animationer som stillbilleder er rimelig godt lavet. Lyd er der ikke meget af og det der er, er ikke noget specielt.

GRAFIK:	65%
LYD:	40%
GAMEPLAY:	20%
OVERALL:	25%

## ANDRE VERSIONER:

AMSTRAD  
IBM PC  
ATARI ST



# GREMLINS ELITE

## FOFT GREMLIN

Dette måtte jo komme, en Elite-klon, en regulær kopi af det ældgamle kultspil er dukket op her i 1989. Det drejer sig om FOFT (Federation of Free Traders), som dukker op et godt stykke tid efter originalen blev konverteret til Amiga. I den medfølgende manual til FOFT, som forøvrigt er dårlig og uoverskuelig, er der også en lille novelle til at bringe os i stemning. Det bedste der kan siges om den er, at den er kort. Du er ifølge novellen et medlem af Federation of Free Traders, som er dannet for at beskytte handelsmænd mod pirater. Du har arvet et gammelt rumskib efter din far, og en underlig person har lagt en besked og 150 credits til dig via skibscomputeren. Så er resten op til dig, og spillet følger Elite temmelig nøje, du skal nu ud at samle penge ved at handle. En af de store fordele ved Elite var, at det var så frit, du kunne selv bestemme om du ville være handelsmand, dusørjæger, pirat, "minnearbejder" eller andet du kunne finde på. Sådan er det ikke i FOFT. Her ligger det helt fast, at du SKAL være en af "the good guys", og det begrænser morsken lidt, ikke noget med at ligge sig lige uden for en rumstation



**Teknisk ser det ud!**

udføre, det er med til at gøre spillet spændende. Kommunikationen og handel med den ydre verden foregår ved hjælp af din skibscomputer, og det er en af de mere irriterende ting i spillet. For det første skal man give et kodeord hver gang man vil bruge computeren (arrgrhh), men det hele bliver værre af, at tastaturstyringen er elendig, ikke noget med at skrive over 3 anslag i sekundet, så går der kludder i det, og nogle gange opfatter FOFT to tastetryk

er flip og ikke noget, der skal bruges til at fuldføre en mission. Når selv Elite ikke rigtigt kunne imponere (det er trods alt 5-6 år gammelt) i disse 16 bit tider, får FOFT også lidt svært ved det. Rent grafisk fejler det ikke noget, men der er mange små irriterende ting som gør, at det ikke rigtigt fanger, og det har ikke den åbne struktur (vær hvad du vil) som Elite har. Spillet har potentiale, men appellerer ikke rigtigt fordi meget tid går med kedelige rumflyninger og selv i kampsituation flyver man mere rundt end man skyder for at komme på tæt hold. FOFT kunne ikke imponere.

Klaus H. Sørensen



**Informationer skal der til..**

for at skyde handelsmænd og samle deres last op (øv!). I forhold til Elite er FOFT dog forbedret på visse punkter, bl.a. kan man flyve ned på planeterne for at få bedre priser på sine varer, handle direkte med andre skibe via radioen (det er dog forbudt), og der er flere slags udstyr at købe, f.eks. flere slags motorer, våben osv., og så er der selvfølgelig missionerne, som er helt centrale i FOFT. Hvis man sender en besked til FOFT via computeren, vil man få en mission man ska

selv om man kun har trykket en gang. Så har jeg slet ikke nævnt, at der ikke er noget, der hedder store bogstaver og backspace fungerer af HT. Foruden at sætte dig i stand til at kommunikere indeholder computeren også et lille simpelt programmeringssprog, som er en sammenblanding af BASIC og maskinkode, hvilket er temmelig irrelevant fordi det fungerer simpelthen ikke. Hver gang jeg prøvede at give den en ordre gik spillet ned, uden undtagelse, så jeg håber det bare

## AMIGA

Grafikken i FOFT er selvfølgelig vektor grafik, og det er de faktisk sluppet helt pænt fra med fyldte flader, skygger og skjulte linier (selvfølgelig) men også en høj hastighed. En lille detalje, der gør spillet rimeligt svært er, at man kun kan se de andre rumskibe når man er klods op ad dem, så det er faktisk temmelig svært at skyde fjenderne. Lyden består af ca. 20 klassiske musikstykker hvilket er OK, men jeg syntes nu ikke de lyder helt så godt som man kan forvente af en Amiga. Det er også en stor fejl, at "An der schonen blauen Donau" ikke er med, for alle som har set rumrejse år 2001 (eller Elite) ved, at det er den eneste musik som er værd at lande på en rumstation til.

GRAFIK:	88 %
LYD:	60 %
GAMEPLAY:	43 %
OVERALL:	55 %

**ANDRE VERSIONER:**  
ATARI ST



# 007 ER TILBAGE

## LICENCE TO KILL DOMARK

Okay, ærlig indrømmet: Jeg tester selv dette spil fordi ingen andre gider gøre det. Efter at have set Domark smide det ene efter det andet crap-spil, lavet over James Bond, på markedet, er der efterhånden ingen tiltro tilbage hos nogen her på redaktionen. Derfor sidder jeg, redaktøren, med det væmmelige job, det som regel er, at anmelde noget fra Domark. Licence to Kill er den seneste af James Bonds eventyr. Jeg synes filmen var elendig, men efter de billeder vi på forhånd havde fået på redaktionen så det ud som om Domark gjorde et stort stykke arbejde ud af spillet. Nu har vi fået spillet, og til min store glæde har Domark rent faktisk lavet et godt stykke arbejde. Spillet er bygget op omkring et håndvalgt udsnit af action-sekvenserne fra filmen, og det overordnede mål er at få fingrene i narko-kongen Sanchez, som er en særdeles usympatisk gut! Spillet starter med at du sidder i en helikopter, og Sanchez i en jeep, som du skal prøve at fange/skyde. Derefter bliver du smidt ned i et syd-amerikansk land, hvor du til fods skal jagte Sanchez og forhåbentlig fange ham før han stikker af i et fly. Du er kun bevæbnet med en pistol og en skudsikker vest, som kan tage mod fire skud. Ved det femte skud dør du. 'Q' har lavet lidt ekstra ved din pistol, så du kan styre sigtet. Meget raffineret og meget svært at lære.

Det vil optage for megen spalteplads at beskrive hver eneste omgang. Der er nemlig hele otte levels - alle lavet fra filmens bedre sekvenser. Der bliver budt på fly-jagt, en omgang, hvor du hænger i en line bagved et fly, hvor du skal prøve at arbejde dig op til flyet. Du skal også hoppe ned på en sættevogn fyldt med narkotika, udmanøvrere en anden sættevogn med den sættevogn du lige har snuppet, undervands-kamp med hajer og bevæbnede dykkere.

Licence to Kill er lavet meget tæt op ad filmens handling, og hele spillet er uhyre underholdende. Licence to Kill er meget svært og du skal ikke gøre dig nogle forhåbninger om at komme igennem LTK de første par måneder. Men det kan lade sig gøre. Et godt gedigent actionspil du ikke bliver træt af før om meget lang tid.

### AMIGA

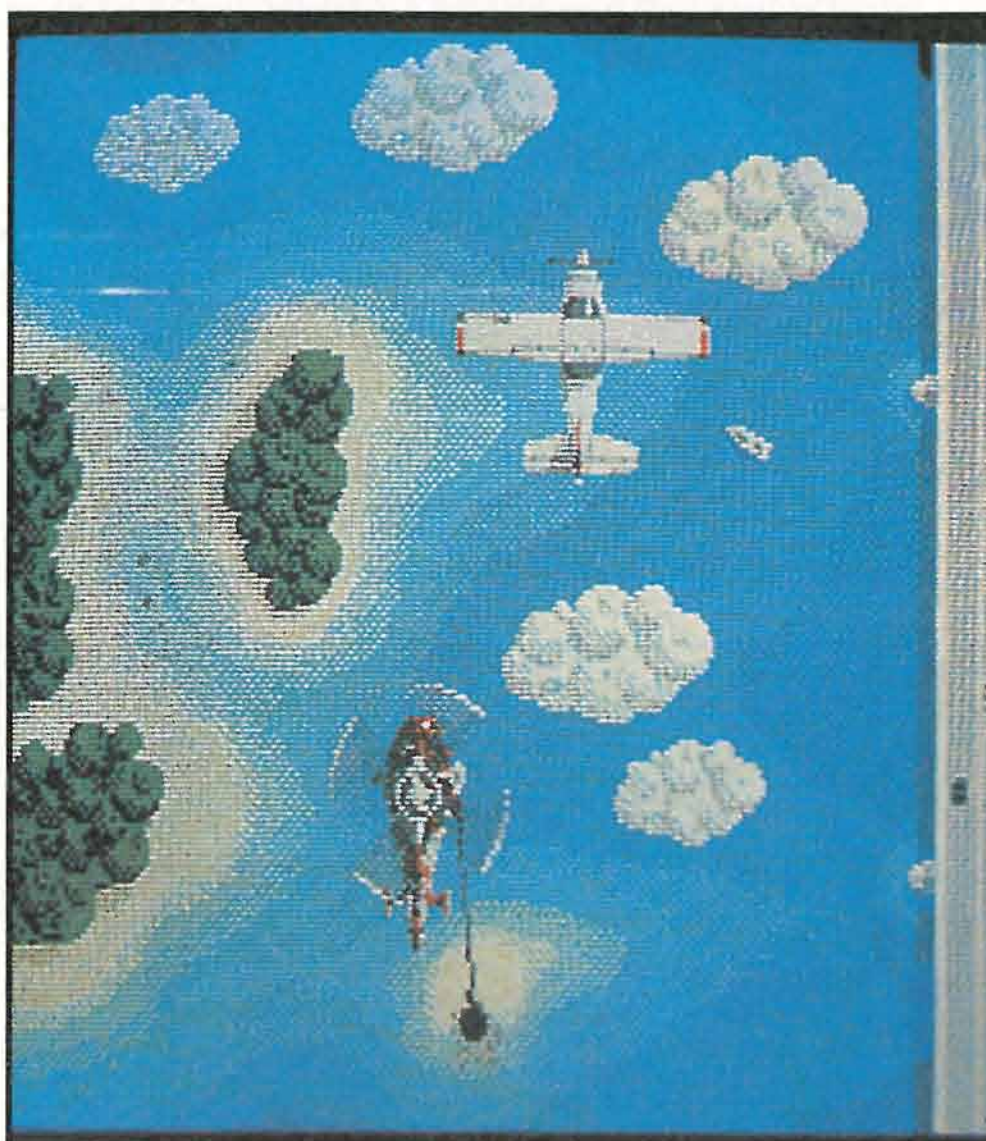
Grafikken er tydeligvis overført direkte fra ST versionen. På trods af det, er scenerne flot lavet med mange effekter og hurtige animationer. Lyden følger også pænt med, og gameplay mangler der heller ikke. Det er rart at se et godt James Bond spil fra Domark. Det er jo ikke så tit det sker...

GRAFIK:	80%
LYD:	79%
GAMEPLAY:	84%
OVERALL:	83%

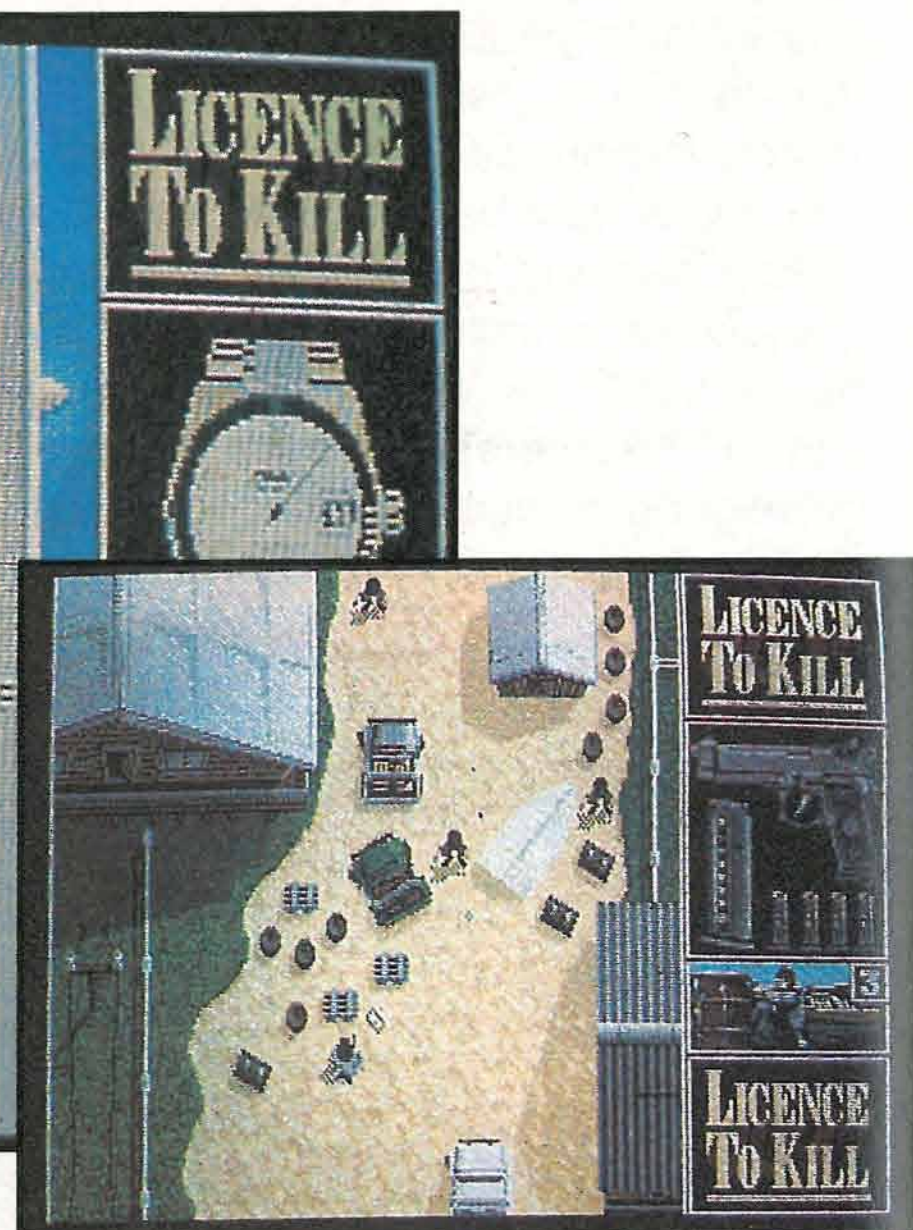
### COMMODORE 64/128

Grafikken er tilsvarende god, og lyden er faktisk bedre lavet end på de andre versioner. Der er beklageligvis en særdeles irriterende multi-load på både bånd og diskversionerne.

GRAFIK:	79%
LYD:	83%
GAMEPLAY:	81%
OVERALL:	81%



ST - Fang Sanchez's fly før han når ud over neutralt vand.



ST - Her skal Bond fange Sanchez før han når over til sit fly.

### IBM PC

Grafikken i både CGA og EGA-mode er virkelig flot lavet. Licence to Kill understøtter ikke VGA-mode, men det gør heller ikke så meget med en så flot EGA-mode.

GRAFIK:	86%
LYD:	56%
GAMEPLAY:	84%
OVERALL:	83%

### ANDRE VERSIONER: AMSTRAD

### MINI BOND

Den nye James Bond film er blevet en enorm succes. Derfor har copyright indehaverne besluttet sig til at lave James Bond som TV-serie. Det bliver dog ikke den Bond vi kender nu, men i stedet en lille Bond. Serien er nemlig lavet som tegnefilm og hovedpersonen er James Bond junior. Produktionen af Bond serien er startet, og det er nok kun et spørgsmål om tid før TV-2 henter den til Danmark for at starte endnu en serie!



# POWERDROME

**POWERDROME**  
**ELECTRONIC ARTS**

Hver gang der kommer et nyt vektorgrafikspil til 16-bits maskinerne tænker man straks: 'Ak ja, endnu en flyvesimulator'. Denne gang er det heller ikke nogen undtagelse, men der er alligevel en helt ny og spændende ide bag Powerdrome. Okay, så ny og spændende er den selvfølgelig heller ikke, da det bare er et almindeligt racerspil, der til en forandring foregår pr. fly. Fly og fly, det er måske også så meget sagt, for det er faktisk ikke andet end et par motorer og et rat, hvor du så flyver rundt i nogle gange og tunneller. Alt dette kunne måske nok lyde meget almindeligt, men det hele kommer altså an på hvor godt det er udført. Det er en ung engelsk programmør ved navn Michael Powell der har debuteret med dette spil og det er han altså bare sluppet rigtigt godt fra. Selve spillet går, som sagt ud på at flyve rundt på nogle baner, mens man konkurrerer mod andre flyvere. Det gælder så bare om at komme først i mål, hvilket godt kan være ret svært. Har man en ven med en Powerdrome kan man koble



*I tunnellerne kræver det styredygtighed, pga. pladsmangel.*

animationer når vinger, motorer og næseparti udskiftes. Hvad lyden angår så er der hvad der skal være. Tilpas lydeffekter når man flyver, men ingen titelmusik... desværre. Igen er det i 'pitten' man finder de lækreste effekter, specielt når man starter sin flyver

justere dine motorer efter den aktuelle planets atmosfære, hvilket så kan gøre en hel del for din motorydelse. Derudover kan du justere styringsfølsomhed, bremsekraft og brændstoftype. Alt sammen har virkelig betydning og er ikke bare noget opstabledt pjat, bare for at imponere den kræsne spiller. Det er også virkeligt nemt at finde ud af at bruge de forskellige ting, så alt i alt må man sige at EA også er sluppet godt fra strategidelen i Powerdrome.

Her til slut er der vist kun en ting at sige; Køb dette spil på vores markedssider og få mange timers underholdning. Du skal for engangs skyld ikke skyde rumvæsener ned eller lege den kutteklædte hævner, men blot nyde den lækre (men lidt svære) fornemmelse af at flyve rundt med lysets hast igennem forskellige baner. Monte Carlo - gå hjem!

*Kenneth Bernholm*



*Med lidt øvelse kan du også blive den, der er forrest i rækken.*

sine computere sammen og dermed spille mod hinanden, men det kræver altså at BEGGE har hvert sit originalspil, hvilket nok kan synes lidt latterligt.

Selve grafikken er der jo ikke meget at sige til. Det er vektorgrafik, som vektorgrafik plejer at se ud, men det går da hurtigt nok for en gangs skyld. Det eneste sted der faktisk er rigtig grafik er i 'pitten' hvor du kan få repareret din flyver, og få fyldt mere brændstof på. Her er der virkelig disket om med lækre

for at komme afsted. Det lyder præcis som når Han Solo's Tusindårsfalk ikke vil flyve med lyshastighed i 'Star Wars 2 - Emperiet slår igen', hvilket også kan forveksles med en ældre Maserati på den forkerte side af atmosfæren.

For at det hele nu ikke bare skal være ræsen omkring i mere eller mindre umulige baner, har EA også fået lagt et mindre strategispekt ind i spillet. Du skal nemlig kende noget til hver planet du flyver på, da du kan

## AMIGA

Grafik og lyd er bare OK og gameplayet er helt i top. Man kan altid ønske sig mere, og vi vil da også gerne se Powerdrome II, men foreløbig er der absolut kun en ting at gøre, og du ved sikkert hvad jeg mener!

Grafik:	75%
Lyd:	75%
Gameplay:	90%
Overall:	85%



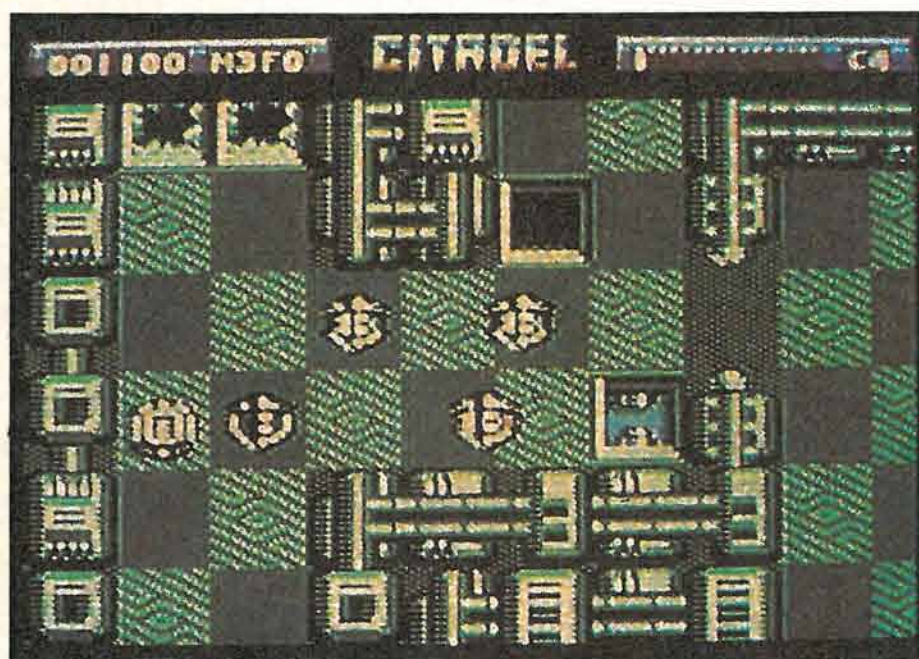
# PARADROID VENDER TILBAGE

**CITADEL**  
**ELECTRIC DREAMS SOFTWARE**

Så kom Citadel fra Electric Dreams Software i England. Spillet der i al sin kompleksitet minder en del om et af Andrew Braybrooks første spil kaldet Paradroid.

I stedet for de gammelkendte niveauer af et kæmpe rumskib har Electric Dreams Software bygget spillet op over en række byer, som man skal kæmpe sig frem til ved at skyde millionvis af fjendtlige grafikdimser, der ikke lader mange chancer tilbage. Historien bag alt dette starter dog et stykke tilbage i tiden. For at være mere præcis, startede det hele med at man under en rutine-ekspedition i kolonierne omkring ATENAPOL, opdagede en meget svag energi-læk. Tilsyneladende kom dette energi-udslip fra en lille ubetydelig verden, der hidtil havde været anset for fuldstændig livløs.

Dette skulle dog vise sig ikke at være helt rigtigt, idet en fjernstyret probe på et senere



tidspunkt kunne informere om hele underjordiske bykomplekser, der strækker sig helt ind til midten af planeten, med kun en enkelt forseglet indgang på overfladen.

Tilsyneladende findes der ingen humanoide livsformer, men mærkeligt nok er alle byens energi-stationer på fuld kraft og fuldt funktions-dygtige - akkurat som det automatiske forsvarssystem, der skal detektere enhver bevægelse eller fjendtlig aktivitet også er helt på sit højdepunkt rent funktions-mæssigt.

Mærkeligt nok forsvandt den lille undersøgelses probe, og ingen har hørt fra den siden. Den lille by er derfor blevet erklæret forbudt område for alle andre end droider og remotes. Du sidder således sikkert i et kon-

trol center langt fra den lille farlige og fjendtlige by, hvorfra du kontrollerer MONITOR. Monitor er en Hoverdrone Mk IV. Et fjernstyret device, der er udstyret med såkaldte Flotation maskiner og Quad Peri-thrusters for bevægelighedens skyld.

Din første Monitor er placeret ved indgangen til den øverste by. For at komme til den inderste by, og dermed finde alle de teknologiske hemmeligheder i denne forlængst uddøde by, skal du igennem hele otte byer (læs levels). Alle de forskellige byer har forskellige navne.

Første by hedder Alien, og er dit første møde med den nye verden, Armour er nr. 2, hvor du møder onde vagter, der bevogter det veritable fort denne level byder på, Brass hedder nr. 3, hvor du endda kan risikere at støde på intelligente missiler, Chamber er således nummer 4, hvor du bliver lokket ind i et mareridt af gange, hvor du nok møder automatiske force-beams, Arena er ganske simpelt en lang række smarte forsvarsværker, Void kan byde på angreb fra alle sider, Hazard er et langt angreb fra the Destroyers og sidst men ikke mindst Gothic, der byder på forladte gange, der måske ikke var forladt alligevel.

Alt dette og meget meget mere kan Citadel byde på. Alt i alt et meget underholdende spil, som man ikke bare lige sætter sig ned og gennemfører på et øjeblik.

Citadel er proppet med features, der lader dig udnytte dine fjenders styrke, som var det din egen, se hvilke fjender du er imod og meget meget mere.

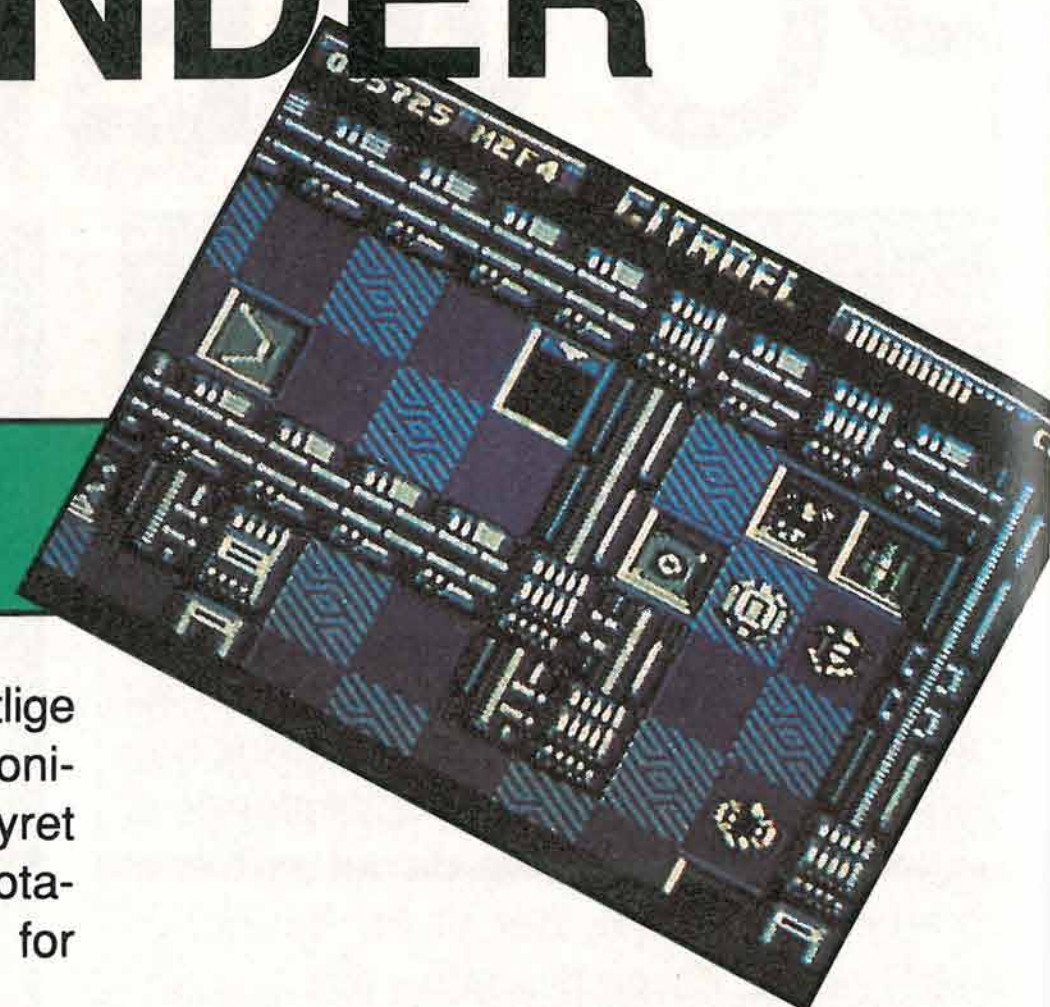
Citadel er klart anbefalelsesværdigt til at stå på hylden blandt dine andre klassikere.

*Henrik Bang*

## AMIGA

Grafikken er direkte overført fra en Atari ST. Dog er der mange detaljer og såvel animationer, som stillbilleder er rimelig godt lavet. Lyd er der ikke meget af og det der er, er ikke noget specielt.

GRAFIK:	65%
LYD:	40%
GAMEPLAY:	20%
OVERALL:	25%



## COMMODORE 64/128

Grafikken i Citadel er ikke noget specielt. Sprites og objekter kunne der godt have været pyntet mere på, men tager man omfanget af spillet i betragtning kan man godt forstå at der ikke er blevet plads til mere.

Lyden er ganske fed, dog kunne man godt ønske lidt mere på effekt-siden. Dog bliver man betydeligt mere imponeret, når man erfarer at det er den samme person (Martin Walker - mon hans far hedder Johnny), - der har lavet hele spillet stort set uden hjælp fra andre. Det er da ganske flot klaret.

GRAFIK:	65%
LYD:	70%
GAMEPLAY:	89%
OVERALL:	89%

## ATARI ST

Lyden, der fremkommer når din "helt" skyder, er akkurat som den man kunne finde på en Amstrad eller en PC.

På Coveret af spillet har de ganske vist, vist billeder af en Atari-version, men man forledes til at tro, at de har snydt, og i stedet kun lavet PC og Amstrad-versionen, som de så har konverteret direkte.

GRAFIK:	10%
LYD:	10%
GAMEPLAY:	Host
OVERALL:	Ejnar

## ANDRE VERSIONER:

AMSTRAD  
IBM PC  
ATARI ST



# Tilbehør i lange baner...

## Commodore 64/128 cartridges

**2000 COPY**



### Det professionelle copyinterface

- Et fantastisk kopiværktøj.
- Gør det legende let at kopiere programmer på bånd.
- Kopierer via direkte, digital signaltransport fra en datasette til en anden.
- Er i stand til at kopiere ethvert stykke software på bånd.

**148,-** NB! fås også uden kabiner for kr. **99,-**

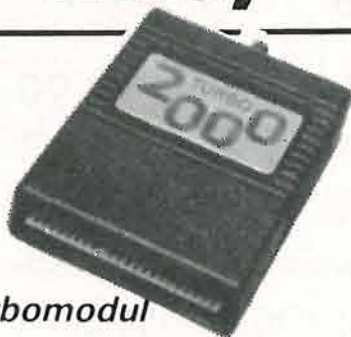
**MULTI  
MODUL**



- ABC-tapeturbos.
- TURBO II-tapeturbos.
- Kopiprogram bånd-bånd.
- Definerede F-taster.
- Indbygget resetknop.
- Optager ingen hukommelse.
- Sparer dig for at loadturbo ind fra bånd.

**223,-**

**2000 TURBO**



### Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul

- Indeholder bl.a.
- 2 bånd-turboer: ABC-turbo og TURBO II.
  - Turbo til diskteststation, 16 gange hurtigere.
  - 19 sekunders formattering.
  - 3 fuldautomatiske kopiprogrammer.
  - Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere.
  - Indbygget resetknop.

Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.

**298,-**

**FREEZE  
MACHINE**



- FREEZE: Kopierer næsten alle programmer, også originaler i flere dele som f.eks. Winter-Games. Kopierer tilmed fra bånd til disk og omvendt.
- FASTSAVE: Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksemplarer, du måtte ønske.
- TO DISKTURBOER: Op til TYVE gange normal hastighed.
- Definerede funktionstaster.
- Resetast til snydepokes o.lign.

**448,-**

### THE FINAL CARTRIDGE III

- Joystick-/mus-styring af de mange faciliteter.
- Diskette- og bånd-turbo.
- Freeze-kopiering.
- Lækker menuføring.
- 60 nye hjælpekommandoer.
- Avanceret screendump på printer.

Modulet, der gør din 64'er til en AMIGA

**548,-**

### ACTION REPLAY MKV

- FREEZE'er op til 249 blokke
- FREEZE'r også programmer i flere dele
- Med enkeltfilkopieringsprogram, der kopierer alle programmer op til 249 blokke
- Med kopiprogram, der kopierer en hel disketteside på under 2 minutter
- Med super-compressor, der får FREEZE'de programmer til at fylde mindre
- Med to disketteturboer, der får diskettestationen til at køre op til 25 gange hurtigere, også uden modulet er indsat
- Med båndturbo, der også kan fungere ved sammenfletning. Cirka halvdelen gang så hurtig som standardturbo

- Åbner mulighed for at ændre og sprits fra spil, bruge nye kommandoer, skrive højopløsningskærme ud på printer m.m.
- Definerede funktionstaster
- Med veludbygget maskinkodememor
- Indbygget resetknop. Kan f.eks. bruges til snydepokes
- Den nye MKV-udgave har 8 KRAM indbygget og full-screen funktioner under FREEZE samt udvidet monitor og søgning efter snydepokes plus markedets hurtigste disketteturbo, der ikke kræver indbygning
- ACTION REPLAY MKV, de mange moduler i ét, er lidt dyrere end de andre modeller. Til gengæld kan det alt det, de andre kan tilsammen.

COMputer skrev:  
"Kun en meget lang afvænningskur eller 'noget revolutionerende skulle kunne få mig til at slippe Action Replay..."

kr. **798,-**

Da det ikke er noget menneske muligt at beskrive følelsen af at have et ACTION REPLAY MKV i computeren, får du 14 dages fuld returret ved købet af ACTION REPLAY MKV.

### UDVIDELSESDISKETTER ACTION REPLAY MKV

Til Action Replay MKV findes to udvidelsedisketter. Den ene af disse disketter (Enhancement disk) bruges til at overføre genstridige programmer fra bånd til diskette, og indeholder knapt 100 forskellige titler. Hele tiden de nyeste titler i forhold til det engelske marked. Den anden diskette (DEMO-MAKER) gør det muligt for dig at lave din egen demo ud fra grafik og lyd, der er hentet i forskellige spil. Med DEMO-MAKER kan du lave en helt professionel demo med din egen tekst og sammensætning i.

Pris pr. stk. kr.

**248,-**

## Tegneudstyr til Commodore 64/128

### TURBO GEOS MOUSE

Giver dig professionel styring af tegneprogrammer

- Kan bruges til alle tegneprogrammer, der ellers betjenes med joystick.
- Meget stabil teknik.
- Design i stil med AMIGA-musen.
- Velegnet til The Final Cartridge III og GEOS.

Det lille vidunderbarn, der kan det hele

**398,-**

### TURBO LIGHTPEN LYSPEN

Den første præcise lyspen

- Denne lyspen udmærker sig ved at anvende en ny teknik, der gør den mere præcis, end hvad der tidligere er set til 64'eren.
- Leveres med tegnesoftware.
- Let at lave programmer, der kan aflæse lyspensens skærmposition.
- Med spiralkabel.

Tegn direkte på skærme for

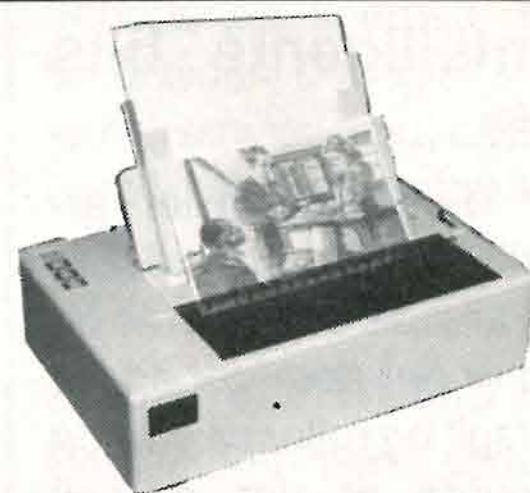
**398,-**

## Superprinter til AMIGA

### MPS 1500C/DM105

Commodores favoritprinter til AMIGA! Giver dig mulighed for at udskrive grafiktegninger og tekster i farver. Danner omkring 50 forskellige, klare nuancer, hvorfor der opnås en rigtig flot udskrift. MPS1500C/DM105 er også meget velegnet til at skrive tekst, og gør det med hastigheder på op til 120 tegn/sek. Med 12 forskellige skriftarter får du god mulighed for at variere teksten og få den til at se professionel ud. SOFT-TODAY skrev, at "1500C er den bedste til farver, hvis du da vil have en printer til under 10.000 kr."

CHOCKTILBUD: **2.995,-**  
incl. kabel, farvebånd og 250 ark papir



## Luxusprinter til Commodore 64

### SEIKOSHA SP180 VC

- Lynhurtig: 100 tegn/sek. ved draft og 20 tegn/sek. ved NLQ.
- 12 skrifttyper, alle med danske karakterer.
- Imponerende flot udskrift af både tekst og grafik.
- Mulighed for både traktor- og valsefremføring af papiret.
- Kan printe grafik fra alle programmer, f.eks. Doodle, Koala, Final Cartridge o.s.v.
- Stærk som en okse - derfor TO ÅRS GARANTI.
- Seikosha SP180 VC er ikke en useriøs LAVPRIS-farveprinter, men derimod en professionel S/H-matrixprinter, der virker - og det bliver den ved med!

Rekvirer gratis skriftprøve

**1.995,-**

Incl. alle kabler, 250 ark papir og farvebånd.

**SPAR 1.000,-**



## Stereo sampler til Amiga

### Smartsound stereosampler

DANSK KVALITET  
2 ÅRS GARANTI



Smart-sound giver dig mulighed for at overføre dine egne lyde eller musikstykker til Amigaen og herfra arbejde videre med dem. Du kan lave alle fede effekter du kender fra nutidens pop. Og det hele sker med en flot lyd i HI-FI kvalitet! SMART-SOUND tilsluttes hovedtelefonstikket på dit stereoanlæg, hvilket gør at du herpå kan vælge mellem CD, TAPE, MIKROFON o.s.v. samtidig med at du kan bruge stereoanlæggets volume-, balance- og tonekontroller. Dette gør SMART-SOUND billigere idet volume- og balanceknop så er sparet på selve sampleren. Hvis du ikke har et stereoanlæg med volumekontrol på hovedtlf.-stikket fås SMART-SOUND også med volume og balanceknapper til 698,-

Alle kabler, stereo-software og dansk manual medfølger.

SMART-SOUND STEREOSOUNDSAMPLER

KUN KR. **398,-**

## Joystick

### TURBO PLAYBOARD

1 års garanti mod nedslidning

TILBUD

Specialtilbud gældende til 31/10: TURBO PLAYBOARD med 6 microswitches, 2 skydeknappe med lysindikering og valgfri autofire samt, som noget helt specielt, to indbyggede paddles.

Særpris i september og oktober: kr.

**198,-**

## Musemåtte

### COMPUK-MUSEMÅTTE

- Giver sikker styring med musen.
- Antistatisk overflade.
- Mindsker slid og indtrængende snavs.

Glæd dig selv og din mus for kun

**98,-**



## Tryghed

### TRYGHEDS-GARANTI

Ved køb hos BMP-DATA medfølger et tryghedsgarantibevis, der giver dig følgende rettigheder:

- 1) 8 dages returret.
- 2) 30 dages ombygningsret.
- 3) Mindst 1 års garanti.
- 4) Gratis teknikerbistand angående brugen af det erhvervede produkt.

Er du alligevel ikke tryk ved at handle pr. postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrupvej 3, Gørle, Århus.

Aftal tid for demonstration eller kom i vores faste åbningstid kl. 10-17.30. Vi henviser også gerne til nærmeste forhandler på tlf. 42 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.



## Postordre - Bestillingskupon

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretелефон



Lystrupvej 3, DK-3330 Gørle, Århus.

JEG BESTILLER HERMED:

STK.		KR.	
STK.		KR.	
STK.		KR.	
STK.		KR.	
STK.		KR.	

BETALING:  
☐ Check vedlagt + porto  
kr. 19,00

☐ Pr. efterkrav + porto (kr. 19,-) og gebyr (kr. 25,-)  
I ALT tillægges kr. 44,-

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - ring! Kuponen må gerne skrives af eller kopieres.

42 27 81 00  
FAX: 42 27 89 19  
Postgiro 1 90 62 59

MIN ADRESSE ER:

NAVN: \_\_\_\_\_  
GADE, NR.: \_\_\_\_\_  
POST NR.: \_\_\_\_\_  
BY: \_\_\_\_\_  
TLF. NR.: \_\_\_\_\_

☐ KATALOG ØNSKES (SENDES GRATIS)

☐ SKRIFTPRØVER ØNSKES SP180 VC

☐ SKRIFTPRØVER ØNSKES MPS1500C/DM105



# PARADROID VENDER TILBAGE

**CITADEL**  
**ELECTRIC DREAMS SOFTWARE**

Så kom Citadel fra Electric Dreams Software i England. Spillet der i al sin kompleksitet minder en del om et af Andrew Braybrooks første spil kaldet Paradroid.

I stedet for de gammelkendte niveauer af et kæmpe rumskib har Electric Dreams Software bygget spillet op over en række byer, som man skal kæmpe sig frem til ved at skyde millionvis af fjendtlige grafikdimser, der ikke lader mange chancer tilbage. Historien bag alt dette starter dog et stykke tilbage i tiden. For at være mere præcis, startede det hele med at man under en rutine-ekspedition i kolonierne omkring ATENAPOL, opdagede en meget svag energi-læk. Tilsyneladende kom dette energi-udslip fra en lille ubetydelig verden, der hidtil havde været anset for fuldstændig livløs.

Dette skulle dog vise sig ikke at være helt rigtigt, idet en fjernstyret probe på et senere

trol center langt fra den lille farlige og fjendtlige by, hvorfra du kontrollerer MONITOR. Monitor er en Hoverdrone Mk IV. Et fjernstyret device, der er udstyret med såkaldte Flotation maskiner og Quad Peri-thrusters for bevægelighedens skyld.

Din første Monitor er placeret ved indgangen til den øverste by. For at komme til den inderste by, og dermed finde alle de teknologiske hemmeligheder i denne forlængst uddøde by, skal du igennem hele otte byer (læs levels). Alle de forskellige byer har forskellige navne.

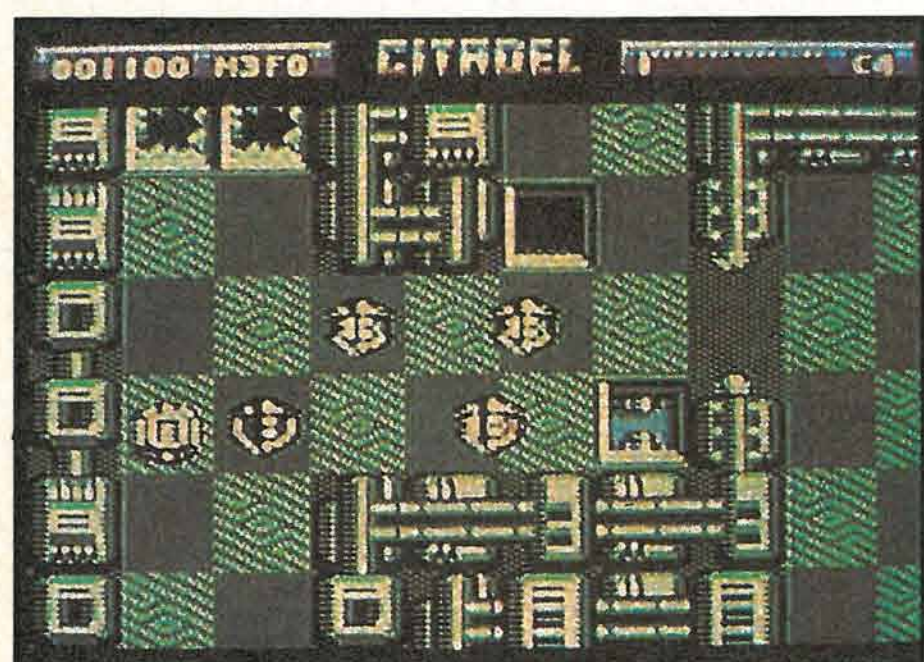
Første by hedder Alien, og er dit første møde med den nye verden, Armour er nr. 2, hvor du møder onde vagter, der bevogter det veritable fort denne level byder på, Brass hedder nr. 3, hvor du endda kan risikere at støde på intelligente missiler, Chamber er således nummer 4, hvor du bliver lokket ind i et mareridt af gange, hvor du nok møder automatiske force-beams, Arena er ganske simpelt en lang række smarte forsvarsværker, Void kan byde på angreb fra alle sider, Hazard er et langt angreb fra the Destroyers og sidst men ikke mindst Gothic, der byder på forladte gange, der måske ikke var forladt alligevel.

Alt dette og meget meget mere kan Citadel byde på. Alt i alt et meget underholdende spil, som man ikke bare lige sætter sig ned og gennemfører på et øjeblik.

Citadel er proppet med features, der lader dig udnytte dine fjenders styrke, som var det din egen, se hvilke fjender du er imod og meget meget mere.

Citadel er klart anbefalelsesværdigt til at stå på hylden blandt dine andre klassikere.

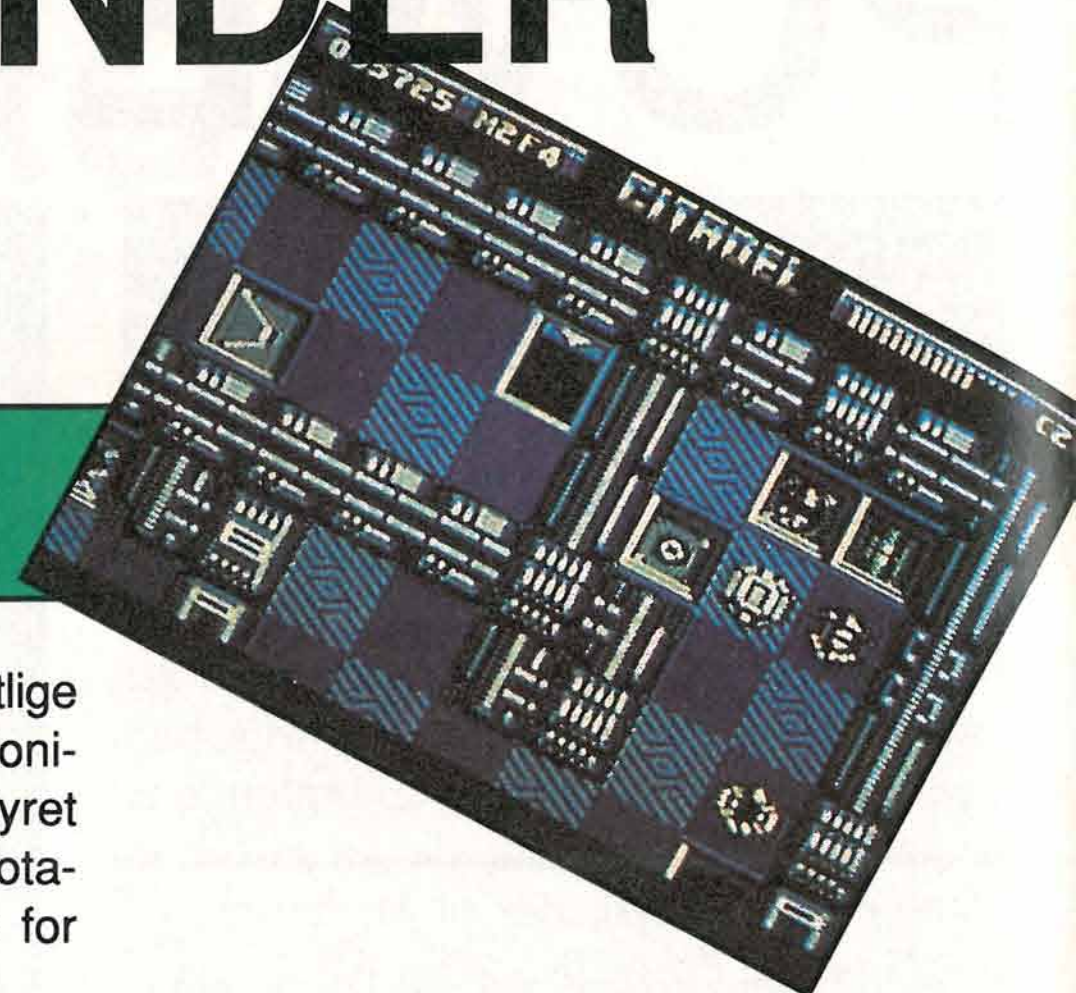
*Henrik Bang*



tidspunkt kunne informere om hele underjordiske bykomplekser, der strækker sig helt ind til midten af planeten, med kun en enkelt forseglet indgang på overfladen.

Tilsyneladende findes der ingen humanoide livsformer, men mærkeligt nok er alle byens energi-stationer på fuld kraft og fuldt funktions-dygtige - akkurat som det automatiske forsvarssystem, der skal detektere enhver bevægelse eller fjendtlig aktivitet også er helt på sit højdepunkt rent funktionsmæssigt.

Mærkeligt nok forsvandt den lille undersøgelses probe, og ingen har hørt fra den siden. Den lille by er derfor blevet erklæret forbudt område for alle andre end droider og remotes. Du sidder således sikkert i et kon-



## COMMODORE 64/128

Grafikken i Citadel er ikke noget specielt. Sprites og objekter kunne der godt have været pyntet mere på, men tager man omfanget af spillet i betragtning kan man godt forstå at der ikke er blevet plads til mere.

Lyden er ganske fed, dog kunne man godt ønske lidt mere på effekt-siden. Dog bliver man betydeligt mere imponeret, når man erfarer at det er den samme person (Martin Walker - mon hans far hedder Johnny), - der har lavet hele spillet stort set uden hjælp fra andre. Det er da ganske flot klaret.

GRAFIK:	65%
LYD:	70%
GAMEPLAY:	89%
OVERALL:	89%

## ATARI ST

Lyden, der fremkommer når din "helt" skyder, er akkurat som den man kunne finde på en Amstrad eller en PC.

På Coveret af spillet har de ganske vist, vist billeder af en Atari-version, men man forledes til at tro, at de har snydt, og i stedet kun lavet PC og Amstrad-versionen, som de så har konverteret direkte.

GRAFIK:	10%
LYD:	10%
GAMEPLAY:	Host
OVERALL:	Ejnar

## AMIGA

Grafikken er direkte overført fra en Atari ST. Dog er der mange detaljer og såvel animationer, som stillbilleder er rimelig godt lavet. Lyd er der ikke meget af og det der er, er ikke noget specielt.

GRAFIK:	65%
LYD:	40%
GAMEPLAY:	20%
OVERALL:	25%

## ANDRE VERSIONER:

AMSTRAD  
IBM PC  
ATARI ST



# Tilbehør i lange baner...

## Commodore 64/128 cartridges

**2000 COPY**



### Det professionelle copyinterface

- Et fantastisk kopiværktøj.
- Gør det legende let at kopiere programmer på bånd.
- Kopierer via direkte, digital signaltransport fra en datasette til en anden.
- Er i stand til at kopiere ethvert stykke software på bånd.

**148,-** NB! fås også uden kabiner for kr. **99,-**

**MULTI  
MODUL**



- ABC-tapeturbos.
- TURBO II-tapeturbos.
- Kopiprogram bånd-bånd.
- Definerede F-taster.
- Indbygget resetknap.
- Optager ingen hukommelse.
- Sparer dig for at loadere turbo ind fra bånd.

**223,-**

**2000 TURBO**



### Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul

- Indeholder bl.a.
- 2 bånd-turboer: ABC-turbo og TURBO II.
  - Turbo til diskteststation/6 gange hurtigere.
  - 19 sekunders formattering.
  - 3 fuldautomatiske kopiprogrammer.
  - Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere.
  - Indbygget resetknap.

Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.

**298,-**

**FREEZE  
MACHINE**



- FREEZE: Kopierer næsten alle programmer, også originaler i flere dele som f.eks. Winter-Games. Kopierer tilmed fra bånd til disk og omvendt.
- FASTSAVE: Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksemplarer, du måtte ønske.
- TO DISKTURBOER: Op til TYVE gange normal hastighed.
- Definerede funktionstaster.
- Resetknap til snydepoker o.lign.

**448,-**

### THE FINAL CARTRIDGE III

- Joystick-/mus-styring af de mange faciliteter.
- Diskette- og bånd-turbo.
- Freeze-kopiering.
- Lækker menuføring.
- 60 nye hjælpekommandoer.
- Avanceret screendump på printer.

Modulet, der gør din 64'er til en AMIGA

**548,-**

### ACTION REPLAY MKV

- FREEZE'er op til 249 blokke
- FREEZE'r også programmer i flere dele
- Med enkeltfilkopieringsprogram, der kopierer alle programmer op til 249 blokke
- Med kopiprogram, der kopierer en hel disketteside på under 2 minutter
- Med super-compressor, der får FREEZE'de programmer til at fylde mindre
- Med to disketteturboer, der får diskettestationen til at køre op til 25 gange hurtigere, også uden modulet er indsat
- Med båndturbo, der også kan fungere ved sammenfletning. Cirka halvdelen gang så hurtig som standardturbo

- Åbner mulighed for at ændre og sprites fra spil, bruge nye kommandoer, skrive højopløsningskærme ud på printer m.m.
- Definerede funktionstaster
- Med veludbygget maskinkodemonitor
- Indbygget resetknap. Kan f.eks. bruges til snydepoker
- Den nye MKV-udgave har 8 KRAM indbygget og full-screen funktioner under FREEZE samt udvidet monitor og søgning efter snydepoker plus markedets hurtigste disketteturbo, der ikke kræver indbygning
- ACTION REPLAY MKV, de mange moduler i ét, er lidt dyrere end de andre modeller. Til gengæld kan det alt det, de andre kan tilsammen.

### COMputer skrev:

«Kun en meget lang afvænningskur eller noget revolutionerende skulle kunne få mig til at slippe Action Replay...»

kr. **798,-**

Da det ikke er noget menneske muligt at beskrive følelsen af at have et ACTION REPLAY MKV i computeren, får du 14 dages fuld returret ved købet af ACTION REPLAY MKV.

### UDVIDELSESDISKETTER ACTION REPLAY MKV

Til Action Replay MKV findes to udvidelsedisketter. Den ene af disse disketter (Enhancement disk) bruges til at overføre genstridige programmer fra bånd til diskette, og indeholder knapt 100 forskellige titler. Hele tiden de nyeste titler i forhold til det engelske marked. Den anden diskette (DEMO-MAKER) gør det muligt for dig at lave din egen demo ud fra grafik og lyd, der er hentet i forskellige spil. Med DEMO-MAKER kan du lave en helt professionel demo med din egen tekst og sammensætning i.

Pris pr. stk. kr.

**248,-**

## Tegneudstyr til Commodore 64/128

### TURBO GEOS MOUSE

Giver dig professionel styring af tegneprogrammer

- Kan bruges til alle tegneprogrammer, der ellers betjenes med joystick.
- Meget stabil teknik.
- Design i stil med AMIGA-musen.
- Velegnet til The Final Cartridge III og GEOS.

Det lille vidunderbarn, der kan det hele

**398,-**

### TURBO LIGHTPEN LYSPEN

Den første præcise lyspen

- Denne lyspen udmærker sig ved at anvende en ny teknik, der gør den mere præcis, end hvad der tidligere er set til 64'eren.
- Leveres med tegnesoftware.
- Let at lave programmer, der kan aflæse lyspensens skærmposition.
- Med spiralkabel.

Tegn direkte på skærme for

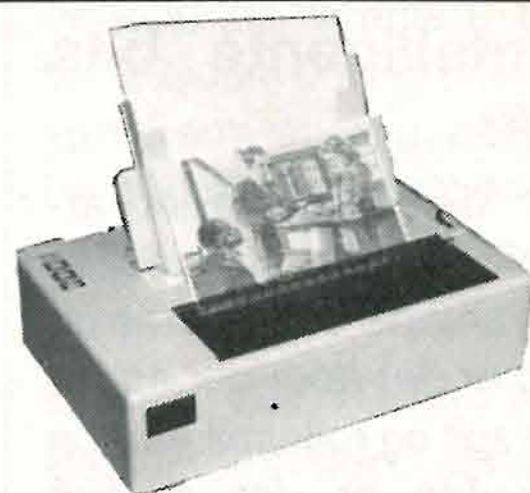
**398,-**

## Superprinter til AMIGA

### MPS 1500C/DM105

Commodores favoritprinter til AMIGA! Giver dig mulighed for at udskrive grafiktegninger og tekster i farver. Danner omkring 50 forskellige, klare nuancer, hvorfor der opnås en rigtig flot udskrift. MPS1500C/DM105 er også meget velegnet til at skrive tekst, og gør det med hastigheder på op til 120 tegn/sek. Med 12 forskellige skriftarter får du god mulighed for at variere teksten og få den til at se professionel ud. SOFT-TODAY skrev, at "1500C er den bedste til farver, hvis du da vil have en printer til under 10.000 kr."

CHOCKTILBUD: **2.995,-**  
incl. kabel, farvebånd og 250 ark papir



## Luxusprinter til Commodore 64

### SEIKOSHA SP180 VC

- Lynhurtig: 100 tegn/sek. ved draft og 20 tegn/sek. ved NLQ.
- 12 skrifttyper, alle med danske karakterer.
- Imponerende flot udskrift af både tekst og grafik.
- Mulighed for både traktor- og valsefremføring af papiret.
- Kan printe grafik fra alle programmer, f.eks. Doodle, Koala, Final Cartridge o.s.v.
- Stærk som en okse - derfor TO ÅRS GARANTI.
- Seikosha SP180 VC er ikke en useries LAVPRIS-farveprinter, men derimod en professionel S/H-matrixprinter, der virker - og det bliver den ved med!

Rekvirer gratis skriftprøve

**1.995,-**

Incl. alle kabler, 250 ark papir og farvebånd.



**SPAR 1.000,-**

## Stereo sampler til Amiga

### Smartsound stereosampler

DANSK KVALITET  
2 ÅRS GARANTI



Smart-sound giver dig mulighed for at overføre dine egne lyde eller musikstykker til Amigaen og herfra arbejde videre med dem. Du kan lave alle fede effekter du kender fra nutidens pop. Og det hele sker med en flot lyd i HI-FI kvalitet! SMART-SOUND tilsluttes hovedtelefonstikket på dit stereoanlæg, hvilket gør at du herpå kan vælge mellem CD, TAPE, MIKROFON o.s.v. samtidig med at du kan bruge stereoanlæggets volume-, balance- og tonekontroller. Dette gør SMART-SOUND billigere idet volume- og balanceknap så er sparet på selve sampleren. Hvis du ikke har et stereoanlæg med volumekontrol på hovedtlf.-stikket fås SMART-SOUND også med volume og balanceknapper til 698,-

Alle kabler, stereo-software og dansk manual medfølger.

SMART-SOUND STEREOSOUNDSAMPLER

KUN KR. **398,-**

## Joystick

### TURBO PLAYBOARD

1 års garanti mod nedslidning

**TILBUD**

Specialtilbud gældende til 31/10: TURBO PLAYBOARD med 6 microswitches, 2 skydeknappe med lysindikering og valgfri autofire samt, som noget helt specielt, to indbyggede paddles.

Særpris i september og oktober: kr.

**198,-**

## Musemåtte

### COMPUK-MUSEMÅTTE

- Giver sikker styring med musen.
- Antistatisk overflade.
- Mindsker slid og indtrængende snavs.

Glæd dig selv og din mus for kun **98,-**



## Tryghed

### TRYGHEDS-GARANTI

Ved køb hos BMP-DATA medfølger et tryghedsgarantibevis, der giver dig følgende rettigheder:

- 1) 8 dages returret.
- 2) 30 dages ombygningsret.
- 3) Mindst 1 års garanti.
- 4) Gratis teknikerbistand angående brugen af det erhvervede produkt.

Er du alligevel ikke tryk ved at handle pr. postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrupvej 3, Gørlese.

Aftal tid for demonstration eller kom i vores faste åbningstid kl. 10-1730. Vi henviser også gerne til nærmeste forhandler på tlf. 42 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.



## Postordre - Bestillingskupon

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretелефон



Lystrupvej 3, DK-3330 Gørlese.

JEG BESTILLER HERMED:

STK.		KR.	
STK.		KR.	
STK.		KR.	
STK.		KR.	
STK.		KR.	

### BETALING:

☐ Check vedlagt + porto kr. 19,00

☐ Pr. efterkrav + porto (kr. 19,-) og gebyr (kr. 25,-) I ALT tillægges kr. 44,-

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - ring! Kuponen må gerne skrives af eller kopieres.

☐ KATALOG ØNSKES (SENDES GRATIS)

☐ SKRIFTPRØVER ØNSKES SP180 VC

☐ SKRIFTPRØVER ØNSKES MPS1500C/DM105

**42 27 81 00**

FAX: 42 27 89 19  
Postgiro 1 90 62 59

MIN ADRESSE ER:

NAVN:	
GADE, NR.:	
POST NR.:	
BY:	
TLF. NR.:	



# MODEM MØDES

## og intelligente bits opstår ...

Der er dem der spiller arcadespil, så er der dem der er mere til arcade-adventures og endelig er der dem der spiller eventyrspil og rollespil. For de sidstnævnte er der et helt specielt fænomen, som ikke er så udbredt i Danmark, men som i udlandet bliver betragtet som den helt store lidenskab. Vi taler her om flerbrugerspil (MUGs - Multi User Games), hvor man spiller eventyrspil pr. telefon. Straks siger man jo nok: 'Det koster jo masser af penge og det er i udlandet og det kræver dyrt udstyr og det tager lang tid og det er nok både for svært og allerede overfyldt og og og ...', men inden du forkaster ideen så læs lige dit GP.

## Alle kan være med

Flerbrugerspil går i alt sin enkelthed ud på at du spiller et spil pr. telefon, hvor du så kan møde andre spillere fra hele landet. Princippet ligner meget en almindelig database du kan ringe til med et modem, men det gælder altså ikke om at downloade public domain software eller skrive breve til andre. Det der kræves for at deltage er en maskine af et hvilket som helst fabrikat, dvs. du kan bruge alt lige fra en ZX81 til en SUN arbejdsstation. Derudover behøver du så et modem og et terminalprogram (f.eks. VT52 eller VT100) og så er du kørende. I den anden ende af ledningen finder man selvfølgelig også en computer, og det er ikke som mange måske skulle tro, en mainframe eller en minicomputer, men derimod

en ganske normal 16 eller 32 bits hjemme-computer. Der var engang da maskiner havde meget begrænset kapacitet, både i forbindelse med processorkraft, hukommelse og diskhastigheder, men med nye hurtige computere, som Amiga og PC'ere, kan man faktisk køre et meget effektivt spil på en af disse computere. I England køres der f.eks. flerbrugerspil på den engelske QL, som du måske ikke kender, men som er storebror til ZX Spectrum, som du ihvertfald nok kender (eller ikke VIL kende?). Denne computer har en 68008 hovedprocessor, hvilket faktisk er det samme som Amiga'ens 68000, bare med lidt flere matematiske instruktioner. Nutildags råder vi over så meget datakraft i små maskiner, at programmørerne kan begynde at tænke lidt mindre på smarte rutiner der får systemet til at køre hurtigere, og tænke lidt mere på den spillemæssige side, såsom intelligente modspillere og tilfældigheder i nye landskaber og miljøer.

## Hunden bider

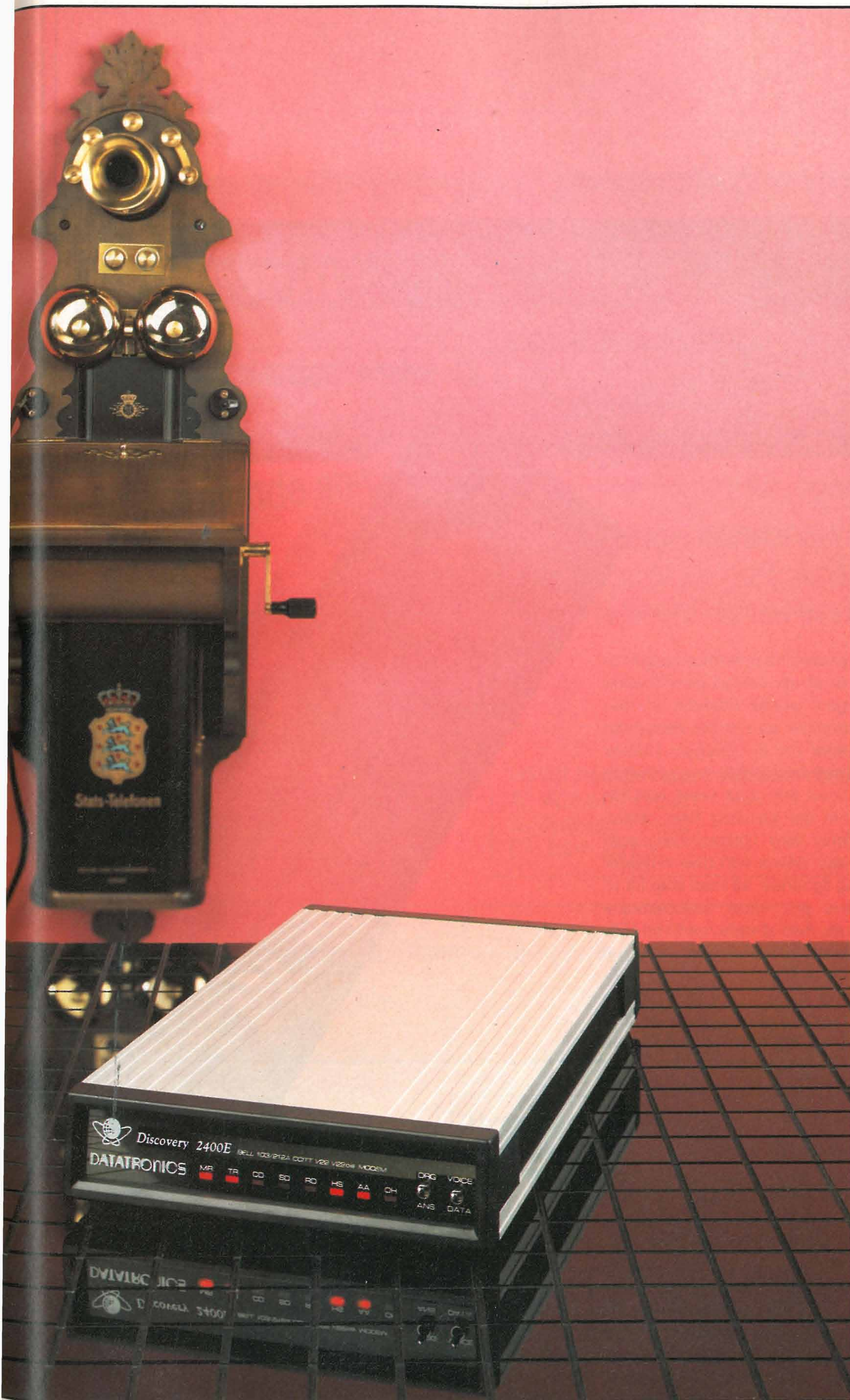
Når man første gang prøver et flerbrugerspil, kan det godt føles som at du spiller matador med en der sidder på månen, da det mange gange tager relativt lang tid at få svar tilbage fra computeren. Dette skyldes for det meste at der er flere mennesker, der spiller samtidig (deraf navnet: Flerbrugerspil), og selvfølgelig tager det lidt tid for computeren at opdatere alle spilleres positioner. Hvis man f.eks. forestiller sig 14 mennesker, der sidder og spiller på det samme eventyrspil på en Amiga, og så de

allesammen drøner omkring og løser gåder samtidigt, så kan der jo hurtigt blive kø bag processoreren. I de fleste spil sidder der derfor en lille vagthund, som overvåger alt hvad der sker. Denne installering kan mange gange være både godt og ondt, for hvis der f.eks. nu går lang tid hvor der egentlig ikke sker noget fra din side, kan den meget nemt finde på at smide dig ud af spillet. Nu kan din udeblivelse selvfølgelig skyldes at du er gået hjemmefra uden at logge dig ud af spillet, og så er det jo ikke rart at komme hjem til en telefon der har været i forbindelse med USA i 8 timer. Skulle din passivitet derimod skyldes at du sidder og grubler over et problem, eller måske er gået ud for at lave mad, ja så er det jo lidt kedeligt at komme tilbage og se at skærmen er sort (eller blå?).

## Grafik skal der til

Hvis du spiller eventyrspil til daglig, har du sikkert nogle favorit-spil og genrer, og da det efterhånden er blevet et *must* i eventyrspil, at der skal være grafik (helst animeret), kan man jo nemt tænke sig at flerbrugerspil bliver lidt tørre at se på. Gamle Infocom fans vil selvfølgelig juble, men den glæde skal vi hurtigt få ødelagt for telefonspillene HAR nemlig grafik. Der er tale om de mest fantastiske billeder du overhovedet kan forestille dig, hvis du altså sidder ved den famøse SUN, har du derimod en PC'er, Commodore 64 eller anden computer,





får du bare billederne vist så godt som din computer nu tillader det. Der er nemlig ikke tale om specielle skærmformater eller farvesammensætninger, men derimod et standard grafiksystém, som bliver konverteret til den computer du nu har. Så hvis du opgraderer din ZX81 til en Amiga 2000 er spillet altså bedøvende ligeglad. Du får bare tildelt den grafik du nu kan fremvise, og så er der bare ikke mere at sige om den sag.

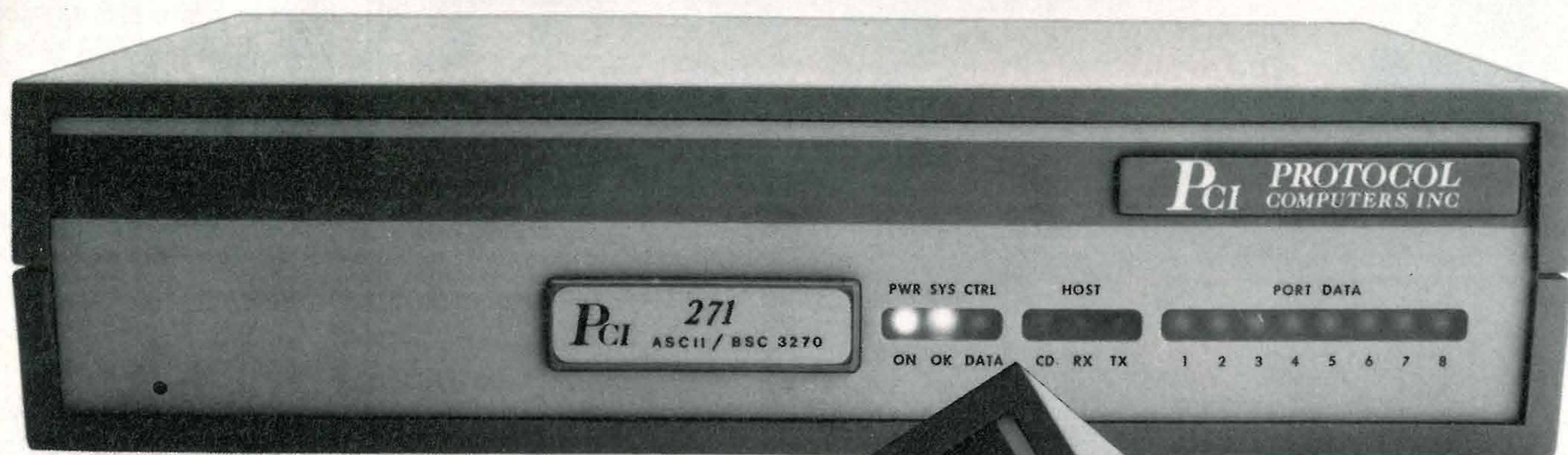
## Du bliver mast !

Der findes flere forskellige niveauer inden for flerbruger-spil, og alle har selvfølgelig deres charme og minussider. I nogle spil kan man f.eks. vælge om man vil være pige eller dreng, hvilket har givet anledning til en lille undersøgelse, der faktisk viser, at mange drenge faktisk vælger at være piger. Når kommandoer som <KYS> og <OMFAVN> så også er til stede, ender det faktisk med at der er en masse drenge, der sidder om krammer hinanden pr. telefon. En ganske underholdende tanke, der nok kan give anledning til lidt overvejelse inden man vælger køn i et flerbrugerspil. Andre spil skal man være mere påpasselige med, da der kan opstå hele kulter blandt spillerne, og hvis du ikke lige passer ind i de andre spilleres regi, ja så kan de finde på at mase dig (ikke bogstaveligt, men alligevel!). Dette kan mange gange skyldes at de måske har spillet sammen på et eventyr i flere år, eller måske på flere eventyr på den samme computer, og så er der ligesom opstået en enighed om hvordan man gør og opfører sig der.

## Tænk før du skyder

Ligesom inden for de allerede velkendte eventyrspil (og arcadespil) sker der selvfølgelig hele tiden udvikling i den mere





avancerede retning. I de sidste par år har det været en officiel hemmelighed at almindelige skydespil har været mere og mere på vej ud, og at spilleren også krævede lidt mere intelligent underholdning. Dermed skal det ikke siges at hurtigt-scrolende rumspil er på vej ud, men det bliver altså mere og mere populært at lægge lidt strategi ind i spillet, enten i form af forskellige våben eller flere forskellige ruter, hvor der måske er en VÆG for enden af den ene. I flerbrugerspille sker der også hele tiden en udvikling, dog på et lavere niveau da det ikke er lige så udbredt, som arcade og eventyrspil. Mange programmører prøver hele tiden at gøre deres spil mere og mere intelligente, hvilket selvfølgelig også gør spillene sværere at spille. Der er en stor tendens til at blive FOR fortrolig med spillet, hvilket kan måles på antallet af 'dødsfald' blandt erfarne spillere. Når man har spillet nogle måneder begynder man at føle sig hjemme, og så en dag smutter man lige ud i køkkenet efter en kop kaffe, men når man

vender tilbage er det eneste man når at se, en led columbiansk agent skyde hovedet af den karakter, som du har været måneder om at opbygge. Udover disse intelligente modstandere kunne det også være praktisk hvis der samtidig blev inkluderet flere hjælpemidler, som f.eks. online kort over områder og lignende, så man slap for at lave en masse molboarbejde selv, med at vade rundt i en 400-lokationers stor skov, uden at kunne komme videre, og derimod bruge sin værdifulde spilletid til at løse de gåder, som nu engang er hovedingrediensen i et eventyrspil.

## Fagre elektroniske fremtid

Som sagt udvikler spillene sig hele tiden, og når vi her i begyndelsen af 90'erne kan opleve de første digitale telefonnet, leder det jo straks tanken hen på CD-billeder på ens skærm og lynende hurtig overførsel, så man næsten kan få et spil til at foregå real-time. Men så nærmer man sig jo også den ultimative, interaktive faktion, så mon ikke

vi skulle skruer forventninger ned på et nutidigt niveau og nyde hvad vi har. For selv om spillene bliver bedre, så bliver vi jo også bedre til at spille dem, og det er hele tiden et kapløb mellem programmørerne og spillerne, der hver især har et par kort i ærmet.

**Kenneth Bernholm**



# VIND EN COMMODORE 64 MED BÅNDSTATION OG 15 SPIL!

I sidste nummer kunne man vinde en computer. I dette nummer kan man vinde en computer - hvad skal det ikke ende med!

## SPØRGSMÅLENE:

For at deltage i lodtrækningen om denne maskine, skal du blot svare på alle nedenstående spørgsmål og indsende dem på forlagets adresse (ses forrest i bladet).

# 1

Hvad hedder den danske direktør for Commodore?  
A) Wilhelm Olsen  
B) Harrison Ford  
C) John Zinck

# 2

Hvor meget hukommelse (RAM) er der i en Commodore 64?  
A) 128K  
B) 48K  
C) 64K

Hvor mange joystick-porte er der i en Commodore 64?  
A) 1  
B) 2  
C) 3

# 3

Hvis du tror du har fundet de rigtige svar til ovenstående spørgsmål skal du sende svarene ind til os inden den 16. oktober. Husk at skrive din adresse.



# SYNTAX ERROR

## AGENT 000 OG JAGTEN PÅ DEN FORSVUNDNE DOKUMENTARFILM

De skal derimod hive i håndbremsen.' -'I håndbremsen?' spurgte Hamilton mistroisk. Manden nikkede. -'Lær instruktionsbogen udenad og spis den derefter.' sagde manden og gav Hamilton en stor bog. -'De får nok lidt problemer med omslaget.' klukkede manden, 'Jeg prøvede at skaffe en paperbackudgave, men det havde de ikke.' Hamilton steg ind i bilen.

-'God tur!' grinte den gamle mand ironisk. Hamilton hev i håndbremsen, og bilen star tede med et brøl. -'åh gud...' sukkede Hamilton og hakkede speederen i bund. Bilen bakkede direkte ind i et stort arkivskab. -'Hvor pokker har du fundet dit kørekort?' råbte manden, 'i en pakke cornflakes?'

Hamilton placerede gearstangen rigtigt og brasede derefter gennem porten, der førte ud på gaden. Det var ved at blive mørkt. Hamilton tændte for bil-

lygterne. Der lød et 'KAPOINK' og passagersædet kapul terede sig op gennem taget. -'Satans!' mumlede Hamilton og satte kursen mod sin assistents hus. Da han ankom dyttede han i hornet. Der lød en hvæsen og derefter fløj en nytårsraket op i luften. Da den eksploderede lød der et sireneagtigt hyl. -'Hvorfor kunne jeg ikke bare have en normal bil?' sukkede Hamilton. En mand kom ud fra huset. Han løb ned til bilen.

-'Det var på tide.' brummede Hamilton. -'Du kunne have dyttet.' vrissede Max, Hamiltons assistent. -'Det gjorde jeg også' sagde Hamilton surt.

-'Du sendte bare nytårsraketter afsted.' mumlede Max. Hamilton sukkede. De sad begge tavse lidt. -'Har du fundet ud af noget om, hvem der kunne have stjålet videofilmen?' spurgte Hamilton. -'Jeg har et sikkert tip.' sagde Max og tog en seddel op fra inderlommen: 'to pund smør, en dunk blandet saft,

fire agurker og en banan.' Williams rynkede på panden: 'Det siger mig ingenting.' -'Pokkers,' mumlede Max, 'det er min indkøbsliste.'

Han rodede i en anden lomme. -'Her er den.' udbrød han så. -'En af chefens værste fjender er den finske spion Kilam Niremen Puykenen. Han bor Snadevænget 204. Dog har han skiftet navn til noget mere almindeligt.'

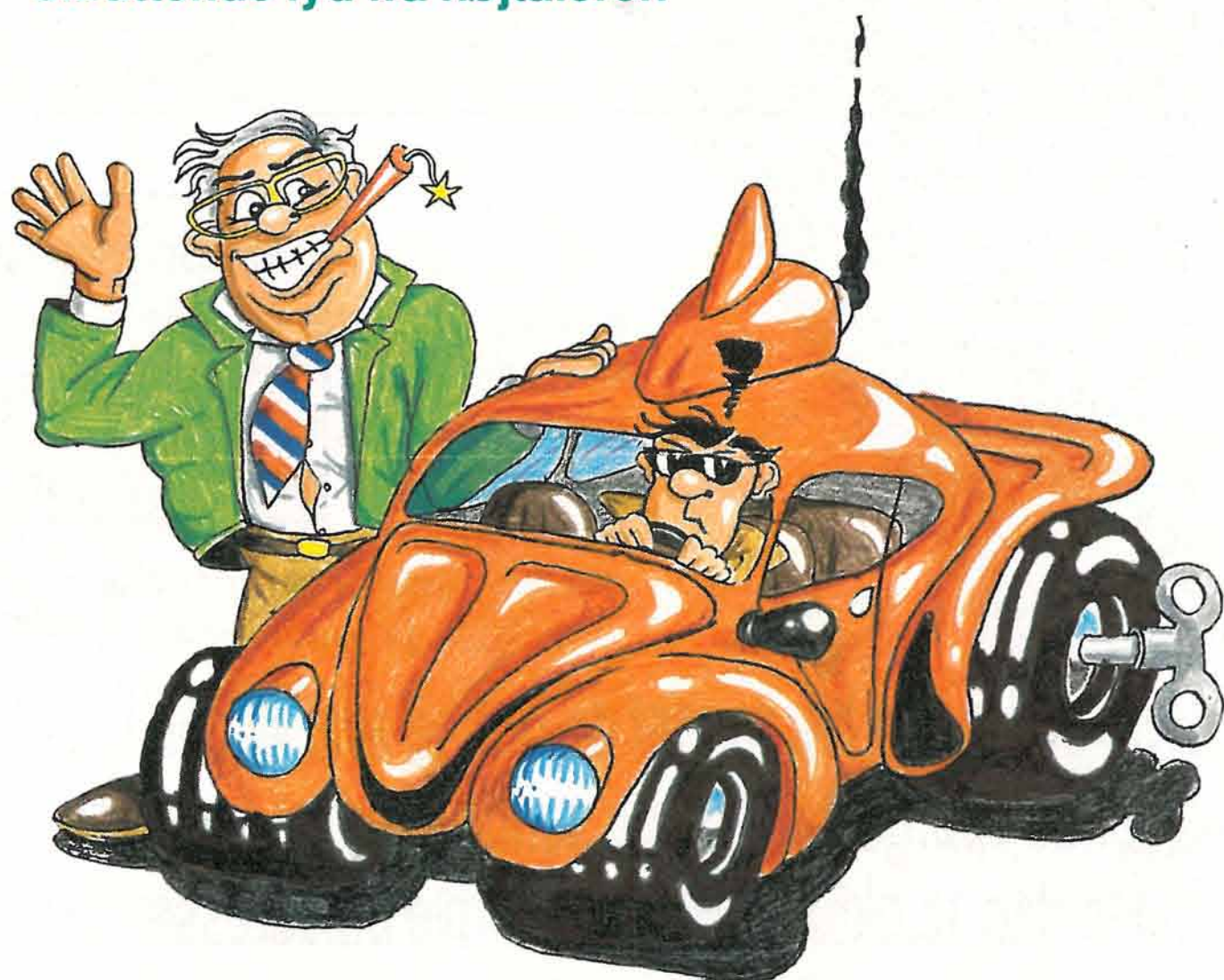
-'Hvad?' ville Hamilton vide. -'John Wayne.' Hamilton og Max standsede foran spionens hus. De gik op ad den lille trappe, der førte op til huset.

Max ringede på. Der lød en skrattende lyd fra højtaleren

ved siden af døren: -'Opgiv navn, profession, alder, telefonnummer, personnummer og yndlingsspis.' 'Hvad for noget?' spurgte Max forundret. -'Kom bare ind.'

Der lød en summen og døren gik op. De to agenter trådte ind i den lille gang.

En tynd mand med et snoet overskæg kom ud til dem. -'Kom endelig indenfor.' smilede han slesket. Max mosede sig forbi de to andre og ind i stuen. Hamilton og Max satte sig uden videre i sofaen. -'Tag endelig plads.' smilede manden.





# OST

findes skolemild og så stærk, at den selv kan gå. Sådan er det også med moduler til C-64. Her er et af de stærke!

## ACTION REPLAY MKV er mange moduler i eet:

Alle disse moduler er samlet i eet i det nye ACTION REPLAY MKV, som fagpressen verden over har rost mere end noget andet cartridge. Et par udpluk er vist herunder. Disse udpluk stammer fra tests af det gamle ACTION REPLAY MKIV, som det nye ACTION REPLAY MKV er en forbedring af!

■ **Programmeringsmodulet** for både hobbyprogrammøren og den professionelle programmør. Ideel til fejlsøgning på grund af den effektive FREEZE-funktion med den maskinkode-monitor, der af fagpressen ("COMputer") er blevet omtalt som det absolut uovergåelige.

■ **Turbomodulet** til både bånd og disk. Op til 15 gange hurtigere load og save på bånd og 25 gange hurtigere på diskette. Disketteturboen virker endda på alle Commodore-diskette-stationer: 1541, 1541C, 1541-II, 1570, 1571 og 1581.

■ **FREEZE-modulet** for alle, der vil kopiere: FREEZE-kopiering af op til 249 blokke med supercompressor, et hav af ekstrafunktioner og savemuligheder gør FREEZE-kopieringen helt unik. Enkeltfilskopiering af filer op til 249 blokke og kopiering af hel disside på under to minutter gør ACTION REPLAY MKV til et enestående kopi-værktøj.

■ **Snydemodulet**, der giver hjælp i de fleste spil. Snydepokes fra blade kan indtastes uden at der er problemer med at starte programmet igen; spillet starter automatisk, når de nødvendige snydepokes er indtastet. Hvis du ikke har snydepokes til et bestemt spil i noget blad, så lad ACTION REPLAY MKV finde de rette snydepokes for dig! Du kan også snyde ved at lade modulet sørge for, at spillet ikke opdager, når to figurer på skærmen støder sammen.

■ **"Hapse"-modulet**, der uden videre lader dig hugge hele skærbilleder og sprites fra spil, så du selv kan bruge dem i tegneprogrammer, demoer, egne spil o.s.v.

■ **Legemodulet**: Sæt dit eget navn ind i alle high-scorelisterne. Byt fodboldspillere ud med racerbiler. Lav personlige beskeder i spillene til dine venner. Eller lav en printerudskrift af dit yndlingsopstartsbillede. Det hele kan lade sig gøre med ACTION REPLAY MKV.

■ **Det seriøse modul**: Er du træt af at vente på, at sløve databaser og tekstbehandlinger får hentet dine data ind fra disketten, så er ACTION REPLAY MKV også en ven i nøden for dig.

"COMputer", Danmark,  
skrev:

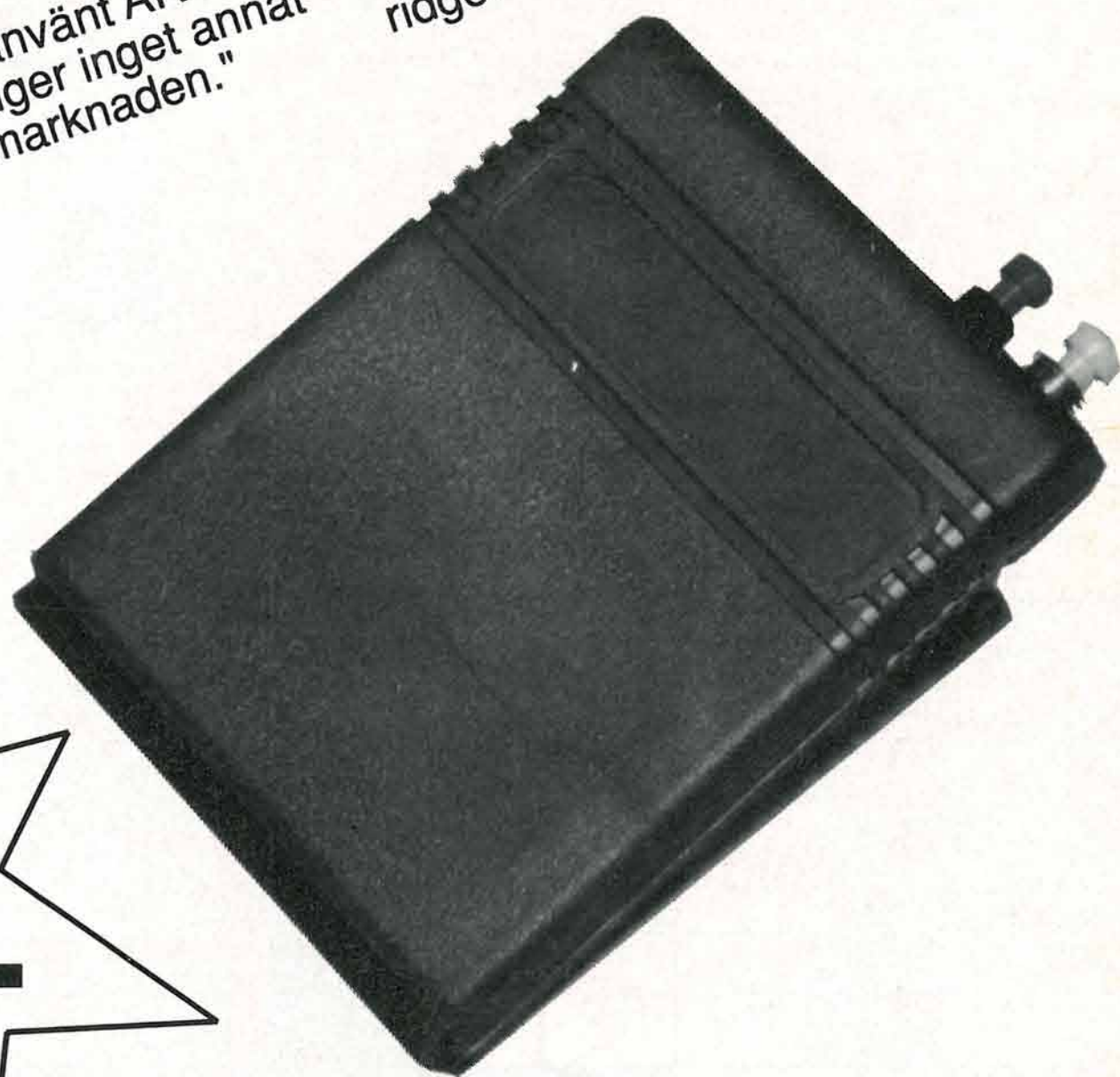
"Kun en lang afvænningskur  
eller nogre revolutionerende  
skulle kunne få mig til at slippe  
Action Replay..."

"COMputer", Sverige,  
skrev:

"Har man väl använt AR i ti  
minuter, så duger inget annat  
cartridge på marknaden."

"CDU", Stor-Britannien,  
skrev:

"I'm stunned, amazed and  
totally impressed. This is easily  
the best value for money cart-  
ridge."



798,-

### AR ENHANCEMENT DISKETTE

AR Enhancement Diskette er en tilbehørsdiskette til ACTION REPLAY MKV, der afhjælper problemet med at kopiere spil i flere dele fra bånd til diskette (multistageprogrammer, f.eks. Winter Games, Super Cycle, Deceptor, Dragons Lair o.s.v.). Normalt er det nemlig ikke muligt at kopiere sådanne programmer fra bånd til diskette, idet der skal ændres i selve programmet, for at det bliver i stand til at hente de ekstra filer ind. Med AR Enhancement Disketten og ACTION REPLAY MKV bliver det muligt alligevel.

**kr. 248,-**

### AR DEMO-MAKER

Hvis du godt kunne tænke dig at lave fede demoer med flotte grafiskskærme, tjekket baggrundsmusik og scroll-tekst i borderen, så er AR DEMO-MAKER lige noget for dig. Den fungerer i sammenhæng med ACTION REPLAY MKV og giver dig mulighed for at hente et grafikbillede fra eet spil, musik fra et andet (det er ikke alle spil, musikken kan tages fra) og tegnsæt fra et tredje spil. Tegnsættet bliver forstørret op til sprites størrelser, som kan køre i borderen med *din* tekst i *din egen demo*. Du bestemmer selv scrolltekstens hastighed, om den både skal være foroven og forneden, om den øverste skal falde ned undervejs o.s.v. o.s.v. Kort og godt er AR DEMO-MAKER værktøjet til at lave selvstændige demoer med, uden kendskab til programmering.

**kr. 248,-**

Alle priser incl moms., 1 års garanti, 14 dg. returret.



#### POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretелефон 42 27 81 00, hvor også yderligere information gives.

**Ja tak, send straks:**

- ☐ Mere information (Gratis)  
☐ Stk. ACTION REPLAY MKV  
☐ Stk. Enhancement Disk  
☐ Stk. Demo-maker

**Betalingsform:**

- ☐ Efterkrav+porto kr. 44,-  
☐ Check er vedlagt+porto kr. 19,-

Min adresse er:

Navn: \_\_\_\_\_

Gade: \_\_\_\_\_

Postnr.: \_\_\_\_\_

By: \_\_\_\_\_

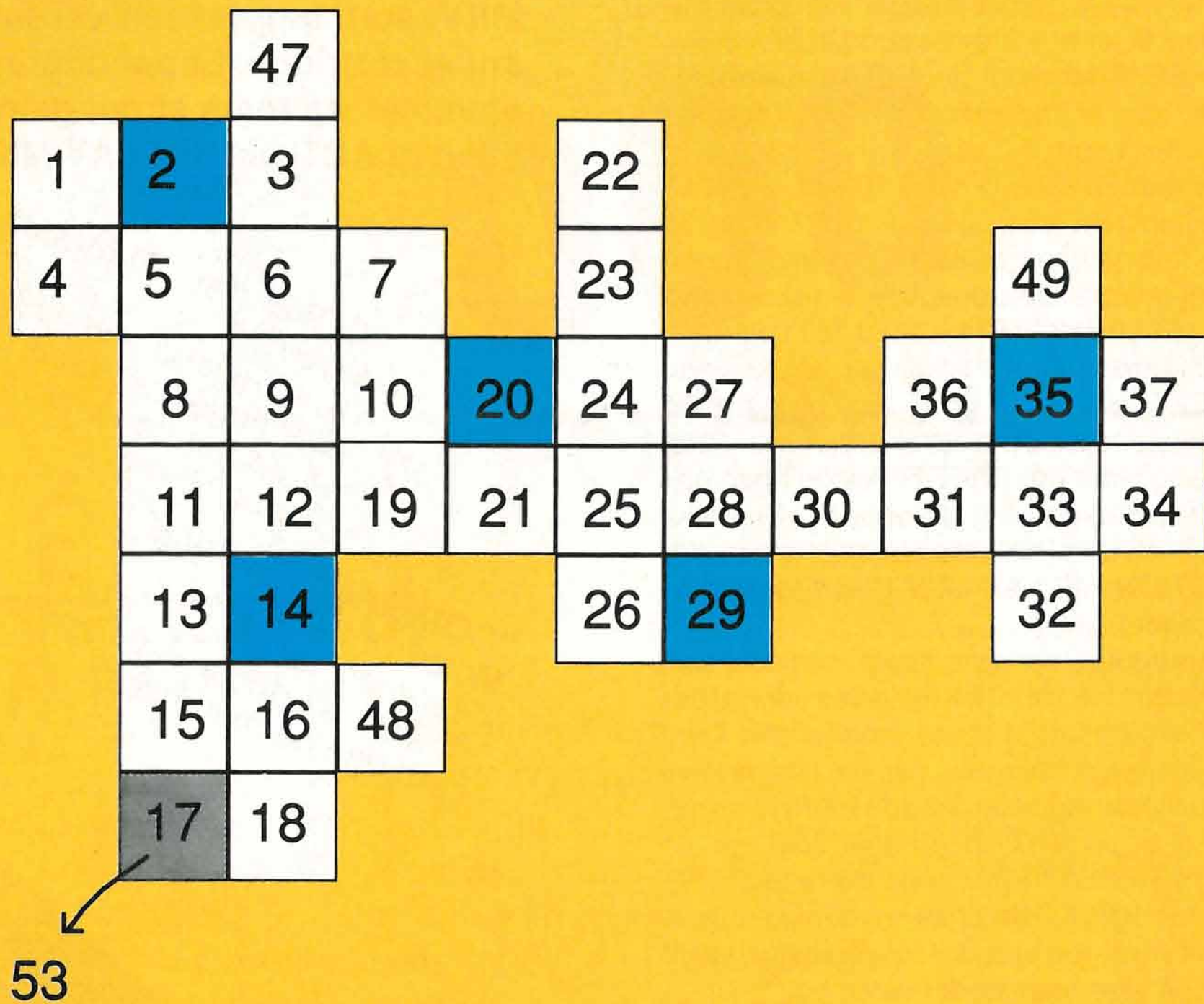
Tlf.: \_\_\_\_\_



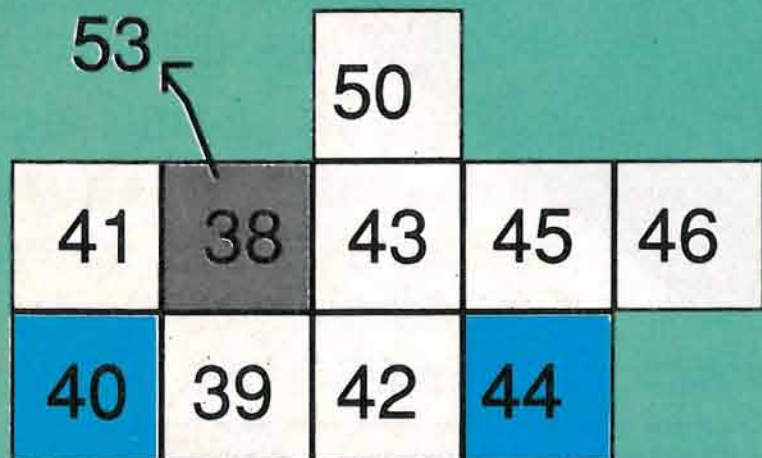
Lystrupvej 3, 3330 Gørsløse,  
tlf.: 42 27 81 00, fax: 42 27 89 19



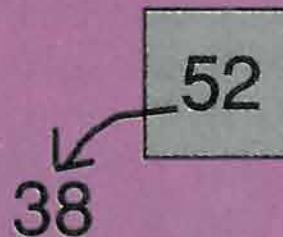
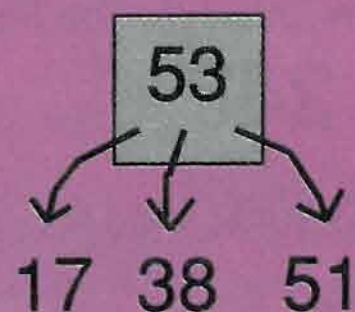
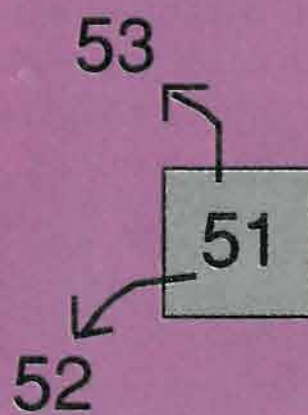
# CHIBA CITY



# FREESIDE



ZION CLUSTER





# CYBERSPACE

NIVEAU LEVEL	DATABASE NAVN	KOORDINATER	ICE STYRKE LEVEL	ICE STYRKE	AL NAVN	AL STYRKE
0	Asanocomputer	016,112	1	0072		
0	Consumer Review	031,064	1	0072		
0	Psycho	096,032	1	0096	CHROME	00048
0	Cheao Hotel	112,112	1	0084		
0	World Chess Federation	160,080	1	0084	MORPHY	00096
0	Regular Fellows	208,032	1	0036		
0	Panther Moderns	224,112	1	0132		
1	Internal Revenue Service	272,064	1	0149		
1	Chiba Tactical Police	288,122	1	0150		
1	Copenhagen University	320,032	2	0149		
1	S.E.A.	352,064	2	0149		
1	Free Matrix	352,112	2	0150	SAPPHIRE	00192
1	Eastern Sea Fission Board	384,032	2	0150		
1	Gentleman Loser	416,064	2	0150		
1	Chiba Justice Dept.	416,112	2	0150		
1	N.A.S.A.	448,032	2	0150	HAL	00384
1	Tozuko	480,080	2	0150		
2	Hitachi Biolabs	032,192	1	0260		
2	Fuji Electronic	112,240	1	0260		
2	Hosaka Corporation	144,160	2	0260		
2	Musabori Industries	208,208	2	0260	GREYSTOKE	49151
3	Free Sex Union	288,208	3	0400	XAVIERA	00768
3	Bank of Berne	336,160	3	0400	GOLD	01536
3	D.A.R.P.O.	336,240	4	0400		
3	Turing Registry	432,240	3	0400		
3	Screaming Fist	464,160	3	0400		
4	Sense/Net	048,,320	3	0800		
4	Gridpoint	160,320	3	0800		
5	Bank Gemeinschaft	304,320	2	1000		
5	Bank of Zürich	336,368	2	1000		
5	Bell Europa	384,288	3	1000		
5	I.N.S.A.	448,320	3	1000		
6	K.G.B.	112,416	3	1100	LUCIFER	03072
6	Maas Biolabs	112,480	3	1100	SANGFROID	06144
7	Phantom	320,464	4	2000	PHANTOM	24576
7	Allard Technology	432,464	4	2000	NEUROMANCER	49152
7		384,416	4	2000	WINTERMUTE	12288

NAVN	LINK-KODE	PASSWORDS	LEVELS
Asanocomputer	ASANOCOMP	COSTUMER,VENDORS	3
Consumer review	CONSUMERREV	REVIEW	2
Psycho	PSYCHO	NEW MO, BABYLON	3
Cheap Hotel	CHEAPO	GUEST, COCKROACH	2
World Chess Federation	WORLDCHES	NOVICE, MEMBER	3
Regular Fellows	REGFELLOW	VISITOR	2
Panther Moderns	CHAOS	MAINLINE	2
Internal Revenue Service	IRS	TAXINFO, AUDIT	3
Chiba Tactical Police	KEISATSU	WARRANTS, SUPERTAC	2
Chopenhagen University	BRAINSTORM	PERILOUS	2
S.E.A.	SOFTEN	PERMAFROST	2
Free Matrix	FREEMATRIX	CFM	2
Eastern Sea Fission Board	EASTSEABOD	LONGISLAND	2
Gentleman Loser	LOSER	WILSON, LOSER	3
Chiba Justice Dept.	JUSTICE	(*)	2
N.A.S.A.	VOYAGER	APOLLO	2
Tozuko	YAKUZA	YAK	2
Hitachi Biolabs	HITACHIBIO	GENESPLICE, BIOTECH	2
Fuji Electronic	FUJI	ROMCARDS, UCHIKATSU	2
Hosaka Corporation	HOSAKACORP	BIOSOFT, FUNGEKI	3
Musabori Industries	MUSABORIND	SUBARU	2
Bank Gemeinschaft	BANKGEMEIN	EINTRITT, VERBOTEN	2
Bank of Zürich	BOZOBANK	(*)	1

\*= Brug Sequencer for at starte  
den automatiske Password-  
generator

LINK OG  
PASSWORDS



**SÅ ER VI ENDNU EN GANG KOMMET TIL DEN MEST UMORALSKE SEKTION I HELE BLADET! HVIS DU SIDDER MED ET TIP ELLER EN LØSNING TIL ET SPIL, SKULLE DU TAGE AT SENDE DET HERIND. HVER MÅNED UDDELER VI EN UBESKRIVELIG STOR BUNKE SPIL TIL DEM, DER SENDER DERES TIPS HER IND. TIPSENE SKAL SENDES TIL:**

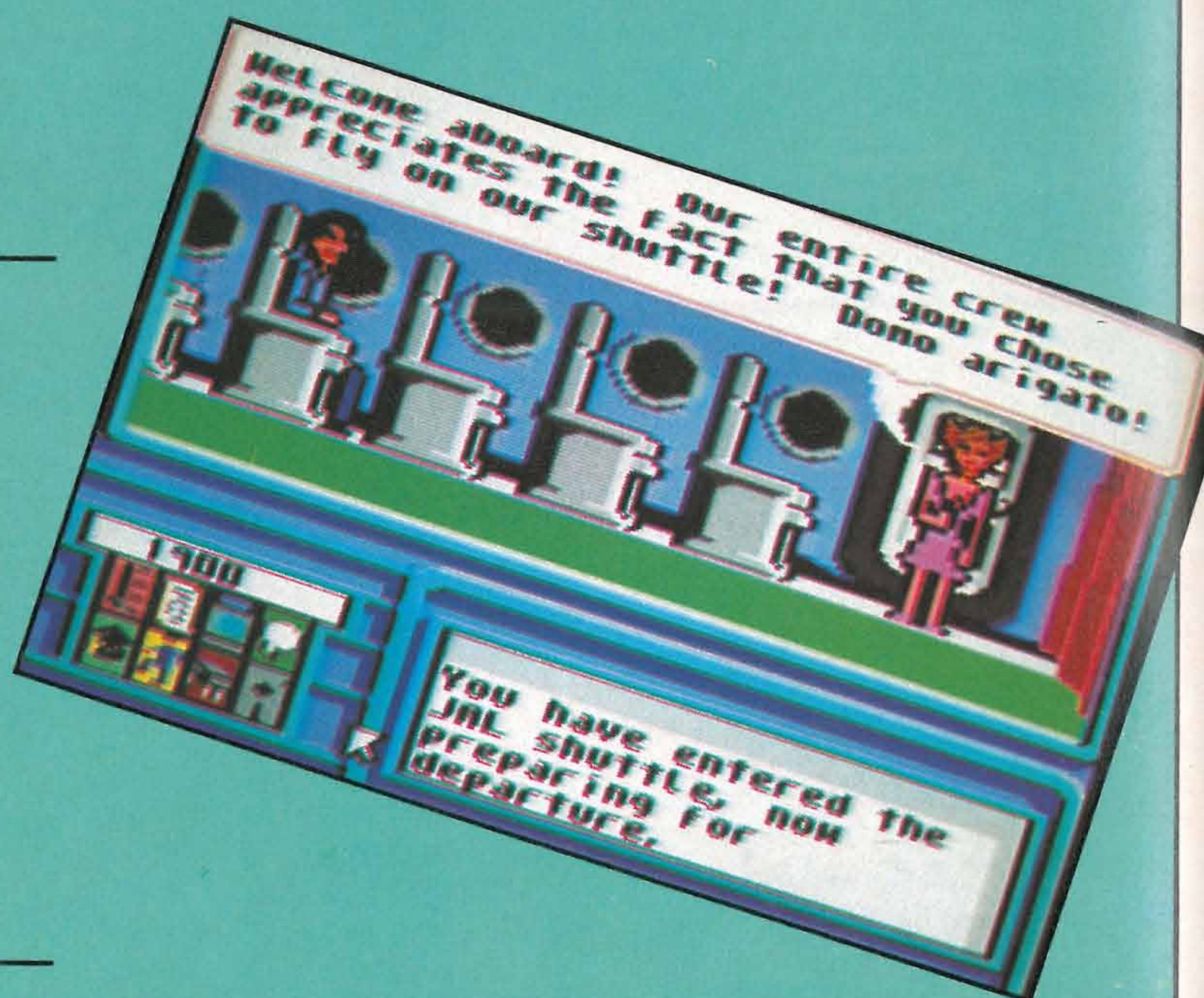
**GAMES PREVIEW**  
**NØRRESKOV BAKKE 14**  
**8600 SILKEBORG**  
**MÆRK KVERTEN "TIPS".**

## QUADRALIEN

Password til level 2: 170961

CODE	LEVEL
Gold	11
Fish	21
Wall	31
Plus	41
Head	51
Fork	61
Road	71
User	81

**Steen Pedersen, Mariager**



## KODER TIL POPULOUS

LEVEL	KODE
50	HOBZJOB
100	CALEOLD
150	BINQUEME
200	EOAMPMET
250	VERYOXT
300	BILQAZOUT
350	SUZDIEHOLE
400	BADMEILL
450	JOSYMAR
999	KILLUSPAL

**Jens Petersen, Esbjerg**

## RENEGADE III

Hvis du dør på level 2 skal du ikke spole båndet tilbage, som der står. Du skal i stedet trykke på <space>, og du vil da komme videre til level 3!

**Arne Jepsen, Thisted**

## STAR RAY

Indtast "AL YANKOVIC". Nu skal du blot trykke på <F5> for udødelighed og <F6> for at gennemføre den level du er på. NOTER: Tippet er testet på Atari ST versionen, og virker måske ikke på de andre versioner.

## BAAL

Her er nogle gode lokationer til Psygnosis' arcade-adventure, som netop er kommet ud til 64'eren.

**X/Y**

31/16 Cartridge 2

02/25

52/30 Cartridge 3

51/00

24/38

62/13

02/50

64/49

33/58 Udgang til level 2

**LEVEL 2**

34/30

54/12 Cartridge 4

16/12

00/24

03/34

30/47

54/12 Udgang til level 3

Du skal ikke bruge "Jet-pack" i level 3.

**Hans Nielsen, Haderslev**

## FALCON

Tryk på <CTRL> og "X" samtidig. Det giver dig 500 skud ekstra til maskingeværet samt ni friske Sidewinders!





# SIERRA PÅ BANEN...IGEN!

## SPACE QUEST III

Som anmelder kommer man i en lidt penibel situation, når man skal anmelde et spil, som Space Quest III. De ting, et spil normalt vurderes på - så som hæslæsende action, supergrafik og lækker lyd - har jo aldrig været adventurespillenes force, hvilket jo nok vil være kendere af Sierra's adventure serier bekendt. Derfor vil jeg nærmere betragte Space Quest III som en god bog, og så få overstået grafik og lyd med det samme. Lyden; den er et hul i jorden. Godt nok sparer programmørerne en del tid ved at lave et system, som både kører på Amiga, Atari og PC'ere, men en kæde er som bekendt ikke stærkere end det svageste led, og det er lidt synd, når ens 68000-maskine skal lyde som en forkølet Spectrum. Formodentlig af samme grund har man da også inkluderet mulighed for tilslutning af en synthesizer (ihvertfald på ST'eren, der jo har indbygget MIDI), men sandsynligheden for at man både har en Atari og en Roland

MT-32 eller en Casio CZ-101 (eneste valgmuligheder) er forsvindende lille. Selve musikken lyder iøvrigt som underlægningsmusik til en dårlig ninja-film. Grafikken lider også under Sierra's multikompatible adventure-system, hvilket vil sige, at al grafik foregår i de velkendte 8 PC-farver i to lysstyrker; Sorry boys, ingen lækre farvenuancer, ingen HAM-mode billeder på Amigaen, ingen bobs, ingen flydende scroll... Når det er sagt skal Sierra-folkene til gengæld have ros for den rigdom af detaljer og ikke mindst humor man finder i grafikken. De har virkelig formået at vride mest muligt ud af farvepaletten. Ligeledes er animationerne ofte meget detaljeret udført, som for eksempel min yndlingsscene hvor helten Roger Wilco kaster sig ud i luften, griber fat i en metalbjælke, hænger og spræller i 10 sekunder for til sidst at mave sig op på den. Det er disse små scener der gør, at man gider sidde oppe til klokken

fem om morgenen for at komme fem skridt videre i dette omfattende spil. Efter denne måske ikke særligt rosende omtale af lyd og grafik, må jeg endnu en gang fremhæve, at det man forventer af Sierra's spil sandelig ikke er lyd og grafik. Nåh, det der fænger er den overvældende humor og dybe originalitet, der præger spillet fra start til slut (garvede spillere af Leisure Suit Larry I & II, Space Quest I & II, Police Quest I & II osv. vil nikke genkendende hertil). Af handlingen i spillet, vil jeg røbe så meget, at spillet starter der, hvor Space Quest II slap; Da Roger Wilco vågner og kravler ud af den redningskapsel, han undslap med i det sidste spil, befinder han sig midt på en ophugsplads for rumskibe. I skrotdyngerne findes alt lige fra overdimensionerede Legoklodser til havarede spacefightere fra Star Wars. Den første opgave består i at undslippe herfra og derefter opsøge alle de eventyr, der ligger og venter ude på mælke-

vejen. Handlingen er som sagt yderst omfattende (maximum points er 738 points - i Space Quest II er det kun ca. 250!) og Sierra On-Line holder både almindelige telefonlinier og modemlinier åbne, hvis nogen skulle synke dybt nok til at ville have hjælp til spillet. Alt i alt timers suveræn underholdning og hovedbrud, timers ødelagt nattesøvn og mine varmeste anbefalinger.

GRAFIK:	35%
PARSER:	60%
GAMEPLAY:	86%
OVERALL:	76%

## VERSIONER:

IBM PC + KOMPATIBLE  
ATARI ST  
AMIGA

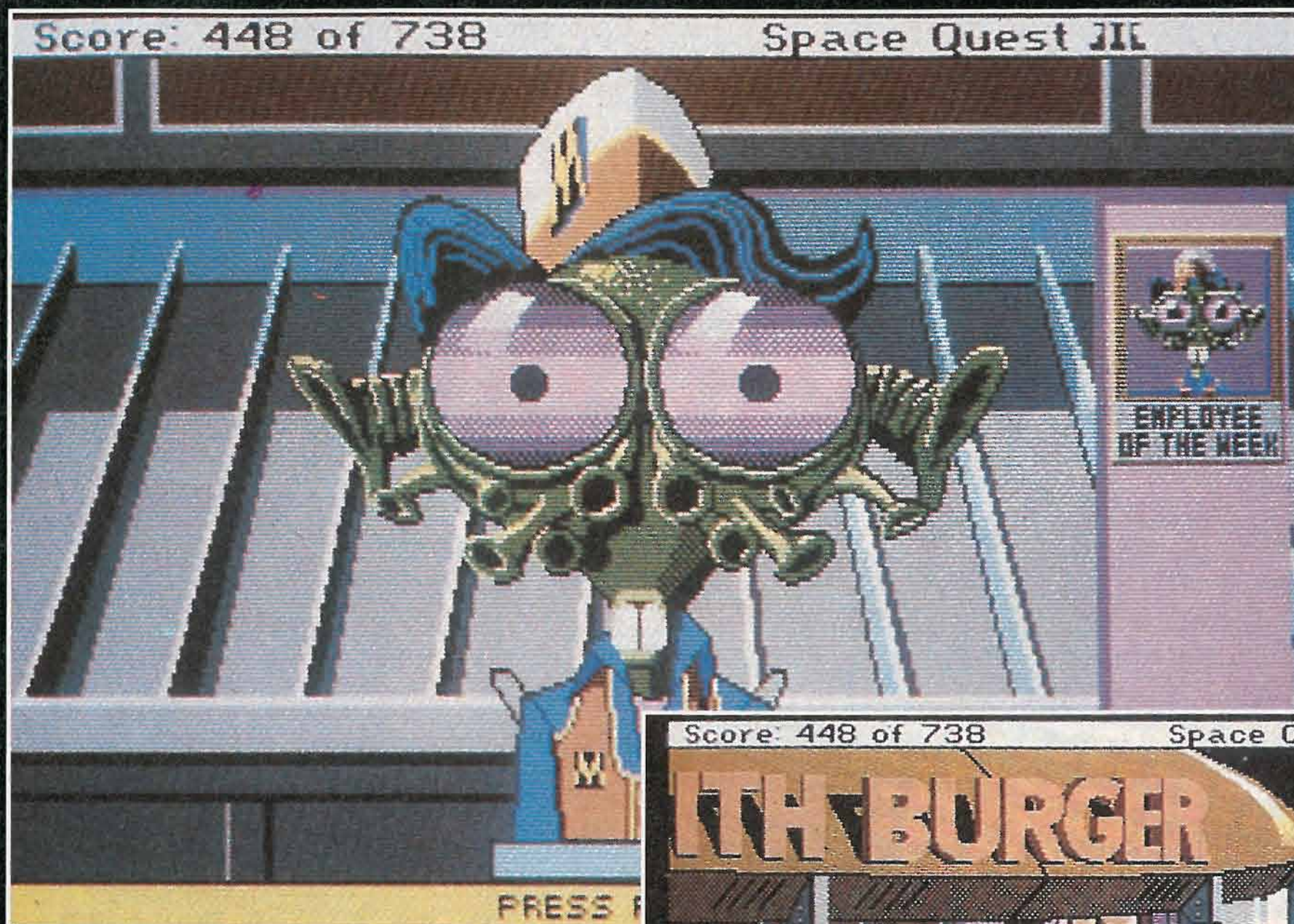


# DA KONGEN VAR KNÆGT

ARTHUR: THE QUEST FOR EXCALIBUR

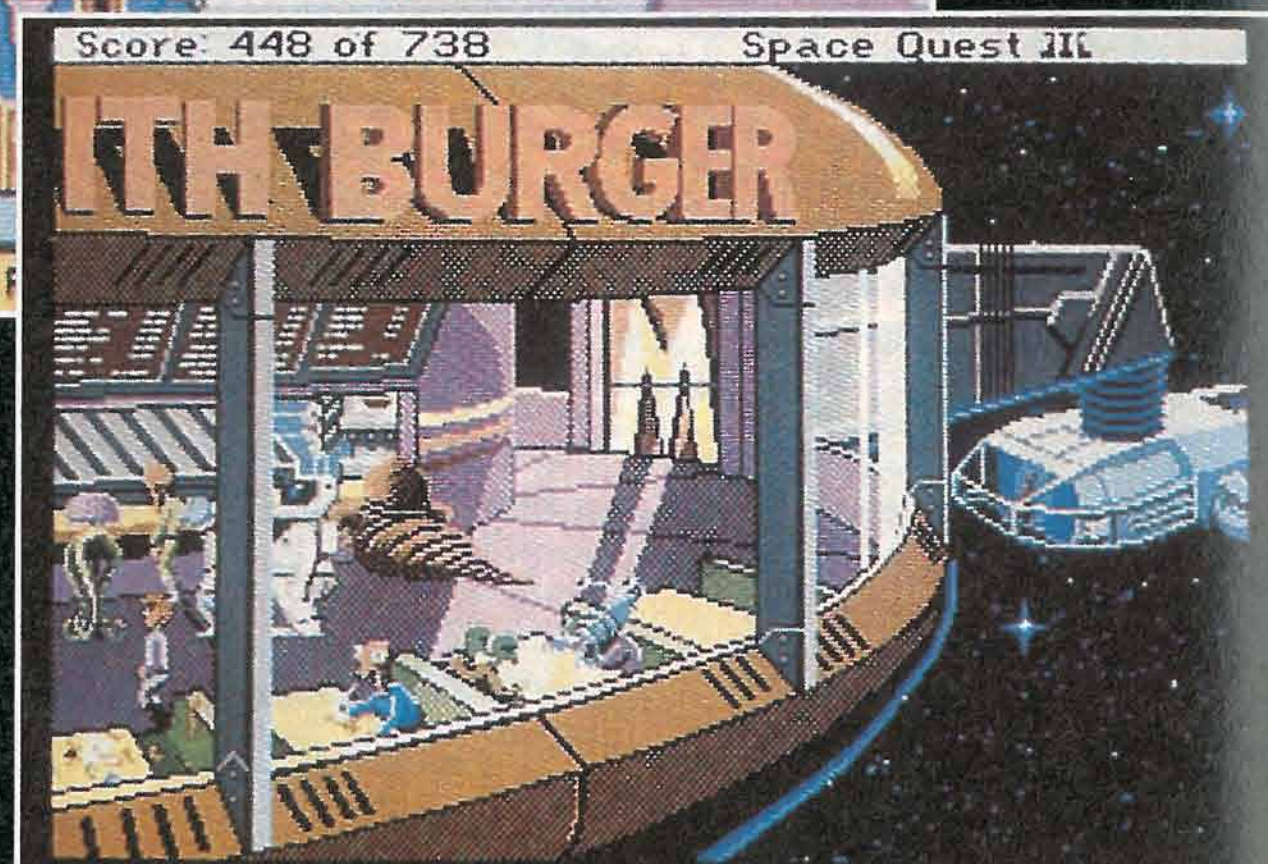
INFOCOM

Der er vel ikke mange der kan sige, at de ikke kender historien om hvordan den unge knøs Arthur trækker sværdet ud af stenen 1. juledag og beviser, at han er Englands nye konge. De færreste ved sikkert, at Arthur måtte gå gennem et eventyr for at vise sin visdom, erfaring og ridderlighed, før han fik lov at trække i sværdet. Det eventyr hedder Arthur: The Quest for Excalibur, og kommer fra det berømte eventyrsoftwarehus Infocom. Arthur starter ude på kirkegården, hvor stenen med sværdet står, men før han kan trække det ud, dukker Merlin (trollmanden) op og fortæller, at Arthur må ud og bevise sine gode egenskaber for gud og hvermand, før han kan trække sværdet ud af stenen. Det hele bliver en del mere kompliceret da den lokale tyrann, Lot, som selv vil være konge, dukker op og stjæler både sten og sværd. Nu skal Arthur ud på eventyr, og det er her, at du overtager spillet. Undervejs møder du mange andre personer, som ikke udmærker sig ved nogen udpræget høj intelligens, men snarere ved, at man kan spørge dem om alting, og de altid har et svar på rede hånd. Min personlige favorit er landsbytossen, som kender et lille digt om en kone der boede i en sko og blev mast da en kæmpe tog den på. Digtet rimer ikke, men det er fordi man ikke skal bo i sko!! Det første en ung knøs skal gøre er, at gå over til Merlin for at få en sludder med ham. Merlin beslutter, at lade Arthur have lidt magi til rådighed, men ikke for meget. Arthur kan omdanne sig til en ugle, grævling, ål, skildpadde eller salamander, og så selvfølgelig til menneske. Arthur får god brug for dette "talent", for en ål svømmer bedre end et menneske, en ugle kan komme hvor mennesker ikke kan osv. osv. Undervejs i spillet vil man støde på personer, som også er taget ud af historierne om Arthur, og spillet er i det hele



Øjne så store som tekopper.

taget så trofast mod historien, som det er muligt når de kilder man har afviger vildt fra hinanden. Når der er afvigelser, uklarheder eller noget som står for Infocoms egen regning, er de forklaret i noterne, der findes i spillets hjælpesystem. Hjælpe systemet er noget nyt som Infocom er startet på, og det giver spilleren mulighed for at få hjælp undervejs med risiko for, at spillet ikke bliver så sjovt fordi man giver op for let. Det har Infocom dog til dels taget højde for; hvis man bruger HINTS OFF kommandoen er der ingen kære mor længere. Arthur er en af Infocoms nye eventyr med grafik, og systemet er faktisk helt godt, men måske en smule langsomt til tider. Den øverste halvdel af skærmen bruges til grafik, og her kan man se et (lille) billede til hvert rum i spillet, men her har man også mulighed for at få et kort tegnet, så man kan klikke sig frem i spillet, få sit "Inventory" udskrevet, vist sine point grafisk eller have beskrivelsen af rummet man er i udskrevet permanent. Grafikken er ikke interaktiv på samme måde som f.eks. i et



Skywalker's stamkæfe.

MindScape eventyr, men de fleste billeder er nydelige og kortet og pointbilledet er rare af have, og var de faciliteter jeg brugte mest. Infocom har desværre ikke benyttet lejligheden til at lave en linieeditor, så man kan rette i kommandoerne, og det er under al kritik. Infocom har endnu engang vist, at de er eventyrernes ukronede konger, lige som Arthur er den ukronede konge af England når spillet starter. Arthur indeholder mindst lige så meget yderst velskrevet og underholdende tekst som noget andet Infocom eventyr, og hvis man vil, kan man endda også se på billederne. Eventyret ligger over middel i sværhedsgrad, fordi der er nogle rimeligt luskede problemer, men pga. hjælpesystemet, bør det ikke afholde nogen fra at købe det.

GRAFIK:	60 %
PARSER:	88 %
GAMEPLAY:	78 %
SVÆRHEDSGRAD:	Over Middel
OVERALL:	85 %

## VERSIONER:

COMMODORE 128  
ATARI ST  
AMIGA  
IBM PC



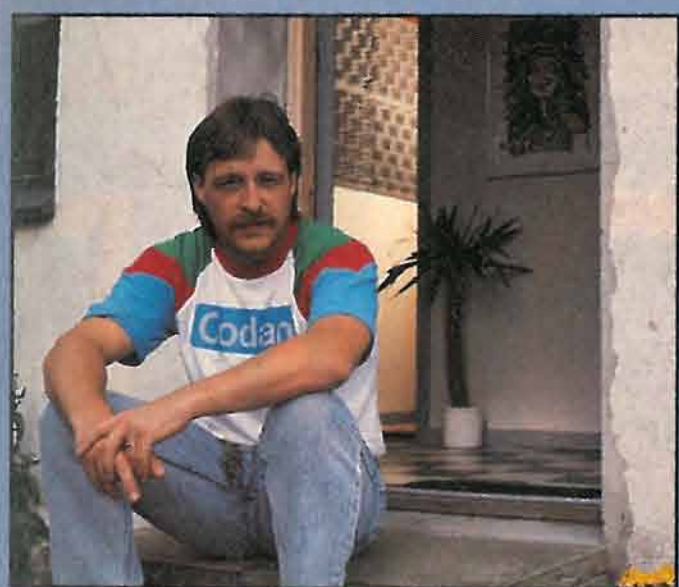
# AMIGA

NR.6•1989

PRIS:29.50

## Interface

### AI-SPECIAL COMPUTERE & MUSIK



VI BESØGER ET  
LYDSTUDIE



POWERDROME  
AI SUPREME

### NY ASSEMBLER

### BYG SELV BOOTSELECTOR

Amiga Interface er et månedligt Amiga-magasin, hvor du kan læse alt om den forunderlige Amiga-verden på en let og forståelig måde. Vores målsætning er at være mere end bare et blad, for dem der kan lide at være kreative med deres Amiga. Tegn abonnement på Danmark's eneste Amiga-magasin med denne kupon, og modtag de næste 52 spændende farvesider ind af døren - hver måned !

☐ JA TAK, jeg vil gerne abonnere på  
*Amiga Interface*.

Navn: \_\_\_\_\_

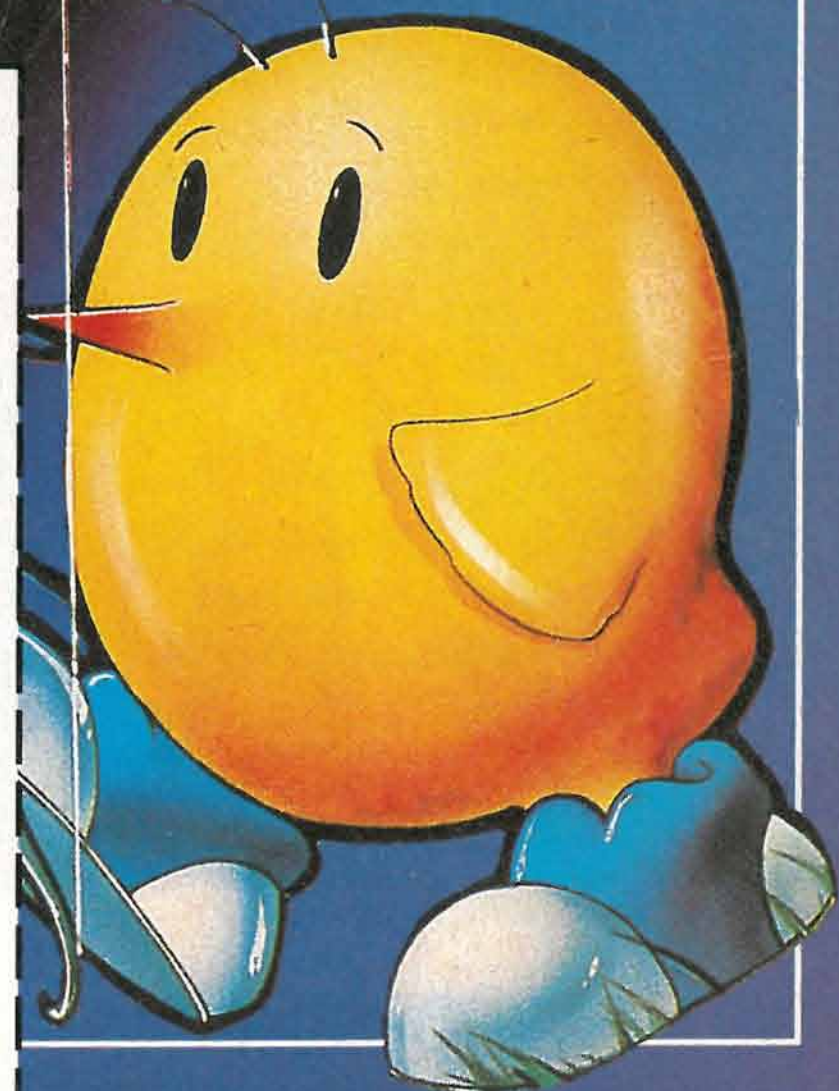
Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

Amiga Interface udkommer 10 gange årligt - pris 295,- pr. år.

Bemærk: Abonnementpris for Norge, Sverige, Færøerne og Grønland: kr. 345,- / øvrige udland: kr. 395,-

GP6

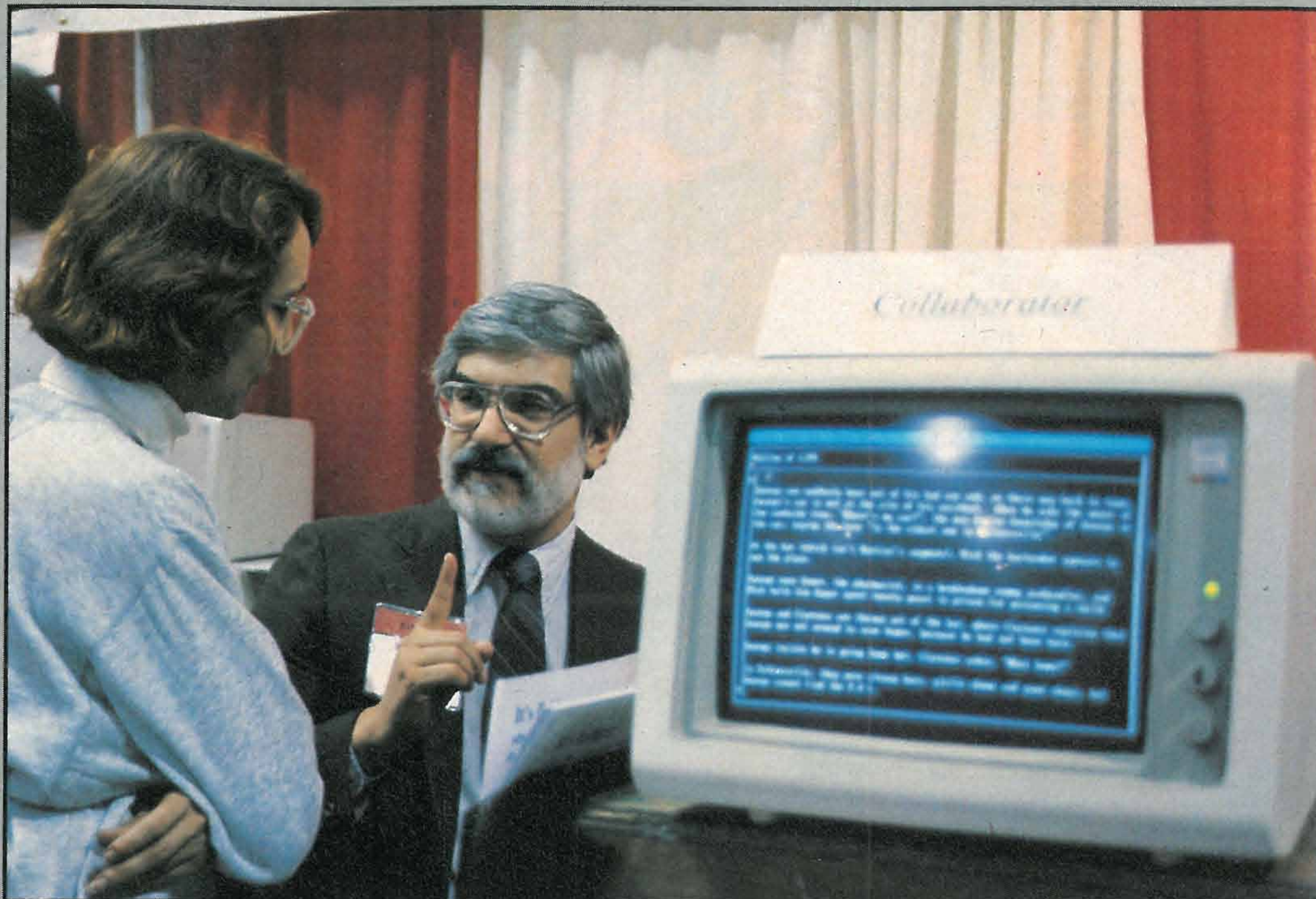


VIND DIT EGET  
LYDSTUDIE



## Nyt computer-program introduceret til film-produktion i Hollywood.

Fingeren kan kun pege på Scott: Det hele er hans skyld. Stakkels knægt. Her tropper Scott op i god tro: "Hvordan flettes et godt film-manuskript sammen?" Det er det eneste, han vil lære. Og det næste Scott ved er, at hans fødder hænger og flagrer som en anden Walt Disney tegneseriefigur over en fæl økonomisk afgrund. - Sådan startede det hele, siger Duhhaine Waeker. Og hvem vil ikke stirre misbilligende og tænke sit, når sætningen kommer fra en mand, der bærer navnet, Duhhaine Waeker, og kilt? Det sidste kun engang imellem - Duhhaine er



**Cary Brown - indehaver af rettighederne til Collaborator.**

# LIGHTS!, COMP

ikke for ingen ting et gammelt skotsk navn - og skal vi være helt ærlig, så bærer han også 'med smil sin byrde.'

## KUNSTIG INTELLIGENS

Byrden hedder "Collaborator." En gensplejsning mellem kunstig intelligens og et kursus i forfatter-teknik. Collaborator er et splinternyt 3.000 kroners computer-program, som nådesløst banker enhver forfatter på plads ved at stille kritiske spørgsmål til det filmmanuskript, teater-stykke, bog eller novelle, som skribenten selv tror er en gendigtning af "Guld-hornene." Men i dette øjeblik befinder vi os mentalt og fysisk langt væk fra den forhistoriske danske poesi. "Booth 702" læser den mere jordnære

inskriftion over stand 702 på Showbiz Expo '89, filmindustriens messe i Los Angeles, som GAMES PREVIEW besøgte fornylig.

## DUM PAPAGØJE

Her blandt specielle optiske linser, som filmer nærbilleder i Steve Winwoods musik-video "Roll with it," grønne spillevende dresserede papagøjer, der ikke forstår en pind af, hvad der foregår omkring dem, samt omflakkende filmkraner, finder vi professor Duhhaine fra University of Southern California, USC, foran computeren og programmet Collaborator. - En af mine gode venner, Cary Brown, spurgte om hans søn, Scott, kunne overvære en af mine klasser i forfatter-teknik. Ingen problem. Efter timen fortalte Scott sin fader, hvad han havde lært: Er

konflikten i historien stærk nok, hvem er hovedperson, hvem er modstander, hvad slags personlighed har helten, hvad med skurken, og så videre. Afslutningen på seancen blev: Hvorfor ikke lave det til et computer-program? Og nu fire år senere. Her er det, siger Duhhaine og nikker mod Collaborator, der ligger og sitrer i de opstillede computere.

## KØD- OG BLIKFANG

"You got to roll with it" lyder det atter fra Steve Winwood og firmaet Matthews Studio Electronics, der konstant samler en masse filmfolk foran den sexede musik-video og korte dokumentar-program om Winwoods rulleri med noderne og selve linsen. Standen med Collaborator har også hyret lidt kød- og

blikfang, men filmindustriens folk fra Hollywood styrer forbi de to nydelige kvinder og spørger interesseret til det nye program. - Collaborator er et usædvanligt computerredskab for forfattere, instruktører, producere, skuespillere og andre personer i filmindustrien, som vil analysere et manuskript eller finde en struktur i filmens scener, fortæller Cary Brown, ophavsmand til selve programmet. Her på den tredje og sidste dag af messen har han kodet svaret ind:

- Collaborator kan ikke tage kreativiteten væk fra forfatterne, og det erstatter ingen. Et spørgsmål forfatterne, som vil beskytte sig selv og jobbet, konstant har stillet på messen. Men den kolde computer kan ikke erstatte blod, sved og menneskelige aggressioner



ved udformning af en tekst.

## DET GALE SVIN

I stedet checker programmet det manuskript, skribenten allerede har knoklet med. Fremgangsmåden er som følger: Forfatteren sætter sig til computeren, og Collaborator stiller det første spørgsmål. Hvad er titlen? - Gertrud, det gale svin! Hvilken aldersgruppe henvender "Gertrud, det gale svin!" sig til? - 13 til 34-årige. Hvorfor vil 13 til 34-årige være interesserede i "Gertrud, det gale svin!"? Og så videre. Herfra kan programmet spørge forfatteren om hundredvis, tusindevis af opfølgende spørgsmål, baseret på de givne svar. - Vores drøm er, at Collaborator vil bringe sammenhæng, så gode historier oftere kan peges ud og dårlige ligeså, håber Brown. Men programmet kender ikke

klimaks og løsning. Grundregler, der sidder i rygraden, hos de fleste forfattere. Men glemmes de, får Collaborator "brugeren til at fokusere på disse elementer, og derved forfatte et mere gennemtænkt manuskript," siger Duhhaine Waeker, der foruden stillingen som professor ved universiteter i Californien har arbejdet med tv-mediet i blandt andet serierne "Laredo" og "Bonanza" samt udtænkt bokse-scener for Sylvester Stallone i "Rocky I." - Det vigtigste i en film er ikke, hvordan helten overvin-der den ydre fare, men den indre, siger han. Ifølge Duhhaine konfronterer hovedpersonen denne ydre fare, og ved at overvinde en eller flere af de fire basale følelser - frygt, skyld, ensomhed og meningsløshed - løser helten konflikten inden tæppefald. - Men action for actions skyld, er værdiløs, siger Duhhaine Waeker. Derfor spørger Collaborator

om voldscener og biljagter er nødvendige for historien.

## JA FRA HOLLYWOOD

Cary Brown fortæller at to af Hollywoods store filmstudier allerede har skrevet sig på ordrelisten. Herved kan bestyrelsen og resten af 'penge-folket,' som ikke nødvendigvis har stor indsigt i den kreative side af industrien, analysere scenerne ud fra manuskriptet og regne på budgettet. - Men Collaborator kan skuespillerne her-og-nu researche selve manuskriptet, og på den måde arbejde sig ind i forfatterens tankegang og finde det, skribenten sigter efter, i stedet for den svøm-eller-synk oplevelse enhver optagelse er, siger Cary Brown. Selv forfatter, producer og tv-instruktør, og sigter sammen med forfatterne, Francis Feighan og Louis GARFINKLE ("THE DEAR HUNTER") PÅ PROJEKTET.

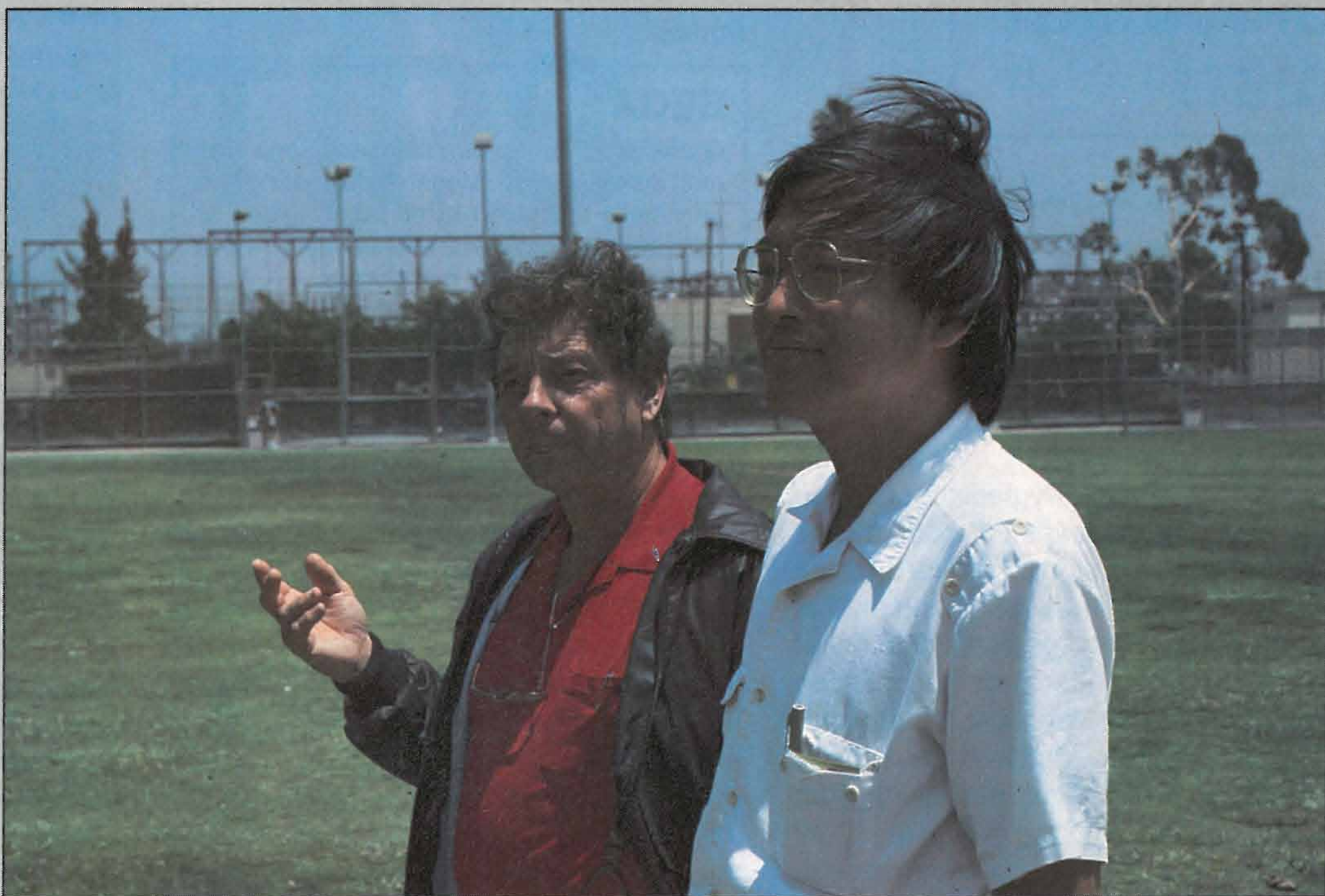
PROGRAMMET TOG FIRE år fra ide til færdigt produkt, og tre programmører gav fortabt inden Tim Chan trådte til. Denne 32-årige programmør fra Taiwan omstrukturerede programmet, så det kunne køre på en computer med blot 512 k, og havde det færdigt i løbet af tre måneder. - Du kan godt sige, det var hurtigt, da det tog de andre fire år, griner Tim Chan. Og Scott? Interessen ved lanceringen af Collaborator på Showbiz-messen var overvældende. Måske han nu kan slappe af, påtage sig hele skylden og 'bære med smil sin byrde?'

# UTER!, ACTION!

forskel på en god eller dårlig historie. Selve vurderingen er op til brugeren. Som i al kunstig intelligens er selve maskinen aldeles kold overfor indholdet.

## HJULET ER OPFUND-DET

- Vi ville ikke genopfinde hjulet, siger Cary Brown, og mener dermed, at strukturen for en god historie allerede er opfundet. Her skal vi lidt længere tilbage end danske Oehlenschläger og fange gamle Aristoteles, 384-322 b.c., som skabte dramaets moderne inddeling i tre akter - konflikt, konfrontation, løsning. Aristoteles giver også seks dramatiske elementer: Skuespillere, sceneri, forviklinger i handlingen, kriser,



Dan E. Andersen, USA Duhhaine og Tim Chan.



# KONSOL TESTS

## PREVIEWS

### NINTENDO

#### MARIO ER TILBAGE!

Verdens uden tvivl største kultspil, Super Mario Bros., har ikke overraskende fået en fortsættelse med den samme titel og et '2'-tal bagefter. Handlingen er nogenlunde den samme som før, blot med nye baner og ny grafik. Vi håber på en snarlig test.

#### GHOSH'N'GOBLINS SPØGER STADIG

Her er der også tale om en af de store titler. Spillemaskinen solgte enormt, ligeledes gjorde hjemmecomputer-versionen, og nu kommer turen til Nintendo. Stay tuned ....

### SEGA

#### GALAXY FORCE

Hvordan det er lykkes Sega at stoppe denne spillemaskine ned på et konsol vil jeg ikke komme med nogle bud på. Under alle omstændigheder er det en realitet. Galaxy Force bliver forhåbentlig snart testet.

## FORANDRET BÆST!

### ALTERED BEAST

#### SEGA

Engang var du en romersk, frygtløs kriger, en brav kriger som ikke frygtede noget (tåbe - Red.). Nu er du imidlertid død, hvilket selvfølgelig skete i et stort slag, hvor du døde med ære og mod. Før du går i gang med at kaste op, snupper jeg lige den sidste del af handlingen. Nede i underverdenen er der en ond gut med navnet Neff, som har snuppet den smukke Athena - datter af Zeus. Zeus finder en god, stærk kriger, nemlig dig, som han henter op fra graven og tildeler dig nogle superevner. Superevnerne består i at du kan samle nogle "spirit balls", som laver dig om til et dyr med enorme kræfter. Handlingen har

netop fået tildelt vores Ejnar, som et symbol på historiens komplette latterlighed. Anyway, du begiver dig selvfølgelig ud på din mission for at redde Athena. Du skal gå fra venstre mod højre, og der kommer traditionen tro en hel række fjender mod dig, som du skal ødelægge med enten et spark eller en knytnæve. Når du rammer fjenderne falder de fra hinanden. Godt at grafikken ikke er mere detaljeret! Når du kommer over til slutningen af en omgang er der den obligatoriske vagt, som du skal skyde før du kan fortsætte. Vagterne i Altered Beast er meget fantasifuld lavet: Der er bl.a. en der hiver sit hoved af og kaster det efter dig! Altered Beast byder ikke på ret megen nytænkning, og det sjove i spillet forsvinder efter en halv times spil. Beklageligvis.



Ingen billedtekst pga. manglende fantasi...

#### SEGA

Grafikken er under den standard Sega normalt disker op med. Meget få detaljer og kun en rimelig animation af dit bæst. Lyden er udmærket. Meget lige ud af landevejen, hvilket også er tilfældet med gameplayet.

GRAFIK:	47%
LYD:	48%
GAMEPLAY:	41%
OVERALL:	43%

## BARBARIAN ENDNU EN GANG

### RASTAN

#### SEGA

I Rastan skal du styre en hårdtpumpet

psykopat, som altid efterlader død og destruktion hvor han færdes. Lyder det sygt? Yes sir, men det er efterhånden ved at blive tradition i Sega manualerne, uvist af hvilken



Rastan på hans kenguru-stylte.

årsag. For anden gang i dag (læs om Altered Beast) skal du redde en ung, smuk kvinde, som holdes som fange i den mørkeste del af landet. Semia, som landsdelen hedder, er befolket med tyve, krigere, mystiske alger (det ligner det i hvert fald!) og meget, meget mere, som har viet deres liv til at myrde dig. For at gøre tilværelsen lidt mere behagelig for Rastan, som helten hedder (kunne hans mor ikke lide ham?) er der flere forskellige våben du kan samle sammen hen af vejen. Det drejer sig om økser, ildskydende sværd, almindelig sværd som du starter med og til sidst en temmelig dårlig morgenstjerne. Det bedste våben er uden tvivl det flammeskydende sværd, som det er bedst at beholde. Du skal styre Rastan fra venstre mod højre (har vi set det før?) og en gang i mellem kan du kravle ned af nogle reb, ned til en anden etage, hvor der som regel er et nyt våben ovre ved enden. Der bliver ikke budt på nogen nytænkning i Rastan. Det hele er set flere tusinde gange før, men man må lade Rastan at det er underholdende. Jeg blev ved med at vende tilbage til Rastan, for at tage et enkelt spil eller to. Men stadigvæk, hvis du vil have et sidelæns-scrollende skydespil, er Wonderboy og Wonderboy in Monsterland stadig flere klasser over Rastan. Rastan er et nummer for simpelt, og uden smarte finesser og vedvarende udfordring bliver man træt af Rastan før pengene er tjent ind.



## SEGA

Grafikken er rimelig flot. Baggrundene er kedelige, men karaktererne er godt animeret - bedre end på spillemaskinen faktisk! Lyden er kedelig, og kan bedst betegnes som muzak. Intet at hente der. Spillet i sin helhed er simpelt, rimelig underholdende, men absolut ikke noget jeg vil forbinde med ordet "hit".

GRAFIK:	76%
LYD:	36%
GAMEPLAY:	57%
OVERALL:	54%

## 1944?

## BOMBER RAID

### SEGA

Hvad gør man når man skal lave et præsentabelt spil? Der er to muligheder. Enten laver man noget nyt, originalt som aldrig er blevet set før, eller også tager man de bedste stumper fra forskellige spil og blander dem sammen. Og det er netop hvad der er tilfældet med Bomber Raid, som er en blanding af 1942, 1943 (lavet af Capcom) og Flying Shark (lavet af Taito). Alle disse spil er lodret scrollende spil, hvor du skal styre et fly



Se et par vinger der skyder.

og kæmpe mod en talrig overmagt. Det skal du også i Bomber Raid, og også her er fjenderne talrige. Som regel i flyspil af denne type efterlader de fjendtlige fly tit ekstra våben af en eller anden slags. I Bomber Raid er dette fænomen temmelig kraftig overdoseret. Der er næsten konstant en rund tingest på skærmen, som efterlader et eller andet. Wow tænker vi så. Hvis man kan samle så mange ekstra ting op må det være muligt at samle et kraftigt arsenal. Desværre er dette ikke tilfældet. De eneste ting du kan samle op er hastigheds-forøgere og ekstra kraftige skud. Det er ikke sådan at du kan komme til

at skyde til siderne og lignende; patronerne bliver blot længere og du kan skyde flere skud i minuttet. Du kan også få et ekstra fly til at sidde på siden af dit fly - frit hugget fra spillemaskinen "Tiger Heli". Du kan have to fly til at hænge på siden af dit eget, og du kan selv bestemme hvordan de skal sidde (beskrevet i manualen). Der er nogle af fjenderne, som skal skydes ned med dine bomber, der er særdeles nydelig lavet. Du har et begrænset antal bomber så det gælder om at spare. Bomber Raid er ikke nogen revolution på software-himmelen. Det er et gedigent lille shoot 'em up, som giver god underholdning for pengene. Det er lidt irriterende at man konstant skal koncentrere sig om at skyde de ting, der efterlader ekstra-våben: Færre men mere effektive ekstra våben ville have forbedret Bomber Raid betragtelig. Som det er nu, kan du købe Bomber Raid uden at blive skuffet, og det er jo også hovedsagen!?

### SEGA

Grafikken er hurtig og gennemgående rimelig detaljeret. Lyden er acceptabel, men ikke fremragende. Bomber Raid byder på god underholdning. Vi har efterhånden set flere hundrede af denne type spil, også dem der er bedre, men mangler du et nyt skydespil, kan du roligt købe Bomber Raid.

GRAFIK:	66%
LYD:	70%
GAMEPLAY:	72%
OVERALL:	71%

## TIPS

### ZILLION (SEGA)

Hvis du kommer ind i en blindgyde, skal du skyde på væggen ca. 15-20 gange. Nogle gange falder muren sammen og du kan fortsætte.

### SPACE HARRIER (SEGA)

Gå ind i den menu hvor du kan vælge lyd-effekterne (forklares i manualen). Vælg effekterne i denne rækkefølge: 7,4,3,7,4,8,1. Der vil nu komme en menu frem, hvor du kan vælge hvor svært det skal være, og hvor du kan ændre kontrollen af din mand. For at få ekstra liv skal du trykke op, op, ned, ned, venstre, højre, venstre, højre, ned, op, ned, op på dit joypad. Dette skal gøres når der står "Game Over" på skærmen. Næste gang du går i gang har du tre liv mere!

## SPIL ...til rigtige priser!

### C64:

A.P.B.  
CURSE OF AZURE BONDS  
FORGOTTEN WORLDS  
HOSTAGES  
INDIANA JONES...  
RED HEAT  
NEW ZEALAND STORY  
PRESIDENT ELECT 1986  
STEEL THUNDER  
PHOBIA

CASS. FRA KR. 159,-  
DISK. FRA KR. 199,-

### AMIGA:

DRAGON NINJA  
DARKSIDE  
FALCON MISSION DISK  
F.O.F.T.  
GRAND PRIX CIRCUIT  
KING ARTHUR  
LICENSE TO KILL  
R.V.F. HONDA  
FAST BREAK  
JOURNEY.....EARTH

DISK. FRA KR. 299,-



DAISY Software  
Gl. Kongevej 92  
1850 Fr. Berg C  
Tlf.: 3131 7523

## ANNONCER

Næste nr.  
udkommer  
d. 25. oktober

Deadline for  
annonce-  
bestilling  
d. 21. september

Reproklart  
materiale  
d. 29 september  
M. V. H.

Annonce-  
afdelingen.



## NEW ZEALAND STORY (Amiga)

Logo markedUndtagelsen der bekræfter reglen! Sådan må man sige om Oceans total suveræne konvertering af spillemaskinen New Zealand Story. Her er der tale om et spil som bare har det hele! God grafik, god lyd, godt gameplay og ja, alt sammen! Licensernes mareridt er virkelig blevet til licensernes drøm med dette spil! Læs anmeldelsen inde i bladet og bliv overbevist.

**Normalpris:**  
**395,00kr.**

**Abonnementpris:**  
**345,00kr.**



## LICENCE TO KILL (C64-Amiga)

007 er på banen igen, denne gang med sin højaktuelle License to Kill. For en gang skyld et ordentligt plot og et flot spil fra Domark. Er der nogen, der skulle være i tvivl om hvilken slags spil der er tale om, så slå ordet "drønende-action-arcade-gang-i-den" op i ordbog.

**Normalpris for Amiga version:**  
**349,00 kr.**

**Abonnementpris:**  
**295,00kr.**

## GEOS V2.0 (C64)

Selv om det ikke just er et spil, er det så sjældent der kommer et bruger program til 64'eren, at vi godt kan tillade os at købe det hjem. Og når så programmet er bedre end de fleste Amiga programmer af samme slags, gør det jo kun sagen endnu bedre! Hvis du har en 64'er og du kalder dig for seriøs bør du ikke gå glip af dette program: Det er uden tvivl det bedste der nogensinde er lavet til 64'eren! Læs artiklen om GEOS på side 10.

**Normalpris:**  
**495,00kr.**

**Abonnementpris:**  
**459,00kr.**



GP's supermarket giver vi dig hver måned adgang til alt det software og tilbehør, som ingen computerejer bør være foruden. Og hvis du er abonnent (eller beslutter dig for at blive) får du tingene til priser, som du ikke finder mage til noget andet sted. Læg mærke til, at det er computer-freaks som dig selv, der har udvalgt varerne - ikke en tilfældig forretningsmand med dollartegn i øjnene. Det er DIN garanti for, at alt er af den bedste kvalitet.

# MARKED

## RICK DANGEROUS (Amiga)

Glem alt om Indiana Jones! Rick Dangerous er den nye helt, og som du kan se ud fra anmeldelsen på side 25 har vi her et arcade-adventure hvor du skal styre Rick rundt i et enormt hulekompleks, beboet af de mest underligere hulefolk du kommer til at se i meget lang tid! Rick Dangerous blev et Gold Game fordi vi synes det er noget af det bedste vi har set i alng tid. Køb spillet og nå den samme konklusion, du bliver ikke skuffet. Med i pakken følger der også en lille tegneserie som giver dig en lille forhistorie til Rick's evige jagt efter eventyr!

**Normalpris:**  
**395,00kr.**

**Abonnementpris:**  
**345,00kr.**



## HVORFOR GØRE ALTING SVÆRT?

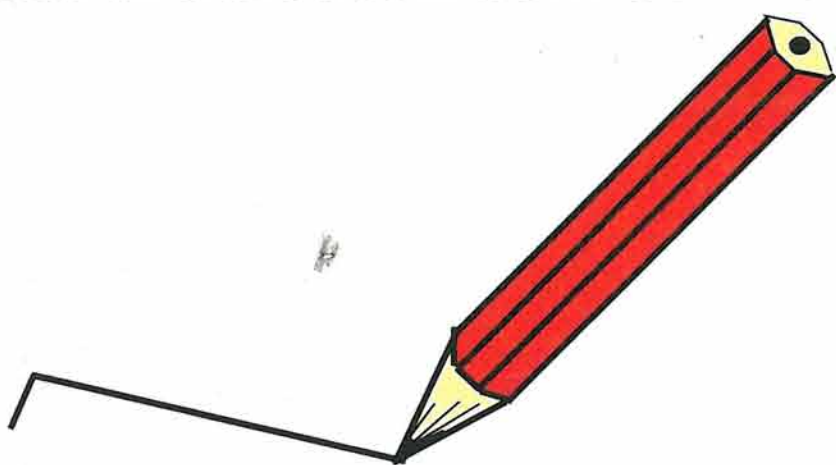
Games Preview er HOT! Ingen tvivl om den sag! Derfor har VI et tilbud som kan spare DIG for mange penge og meget besvær. Hvis du abonnerer på Games Preview sender vi dig hver måned Games Preview FØR det kommer i kioskerne, og du vil samtidig få tildelt dit personlige medlems-nummer, så du kan købe alle de ting du ser på disse sider til langt under normal-pris. For kun 295,00 kroner kan DU vente på VI giver dig de nyeste nyheder, de bedste tests, de sejeste tips og de mest dybdegående artikler du kan finde - HVER MÅNED! Og så er det i farver! Tegn et abonnement og støt danmarks bedste computer-blad. Du kan enten ringe her ind og bestille et abonnement eller du kan udfylde kuponen til højre.

# GAMES PREVIEW



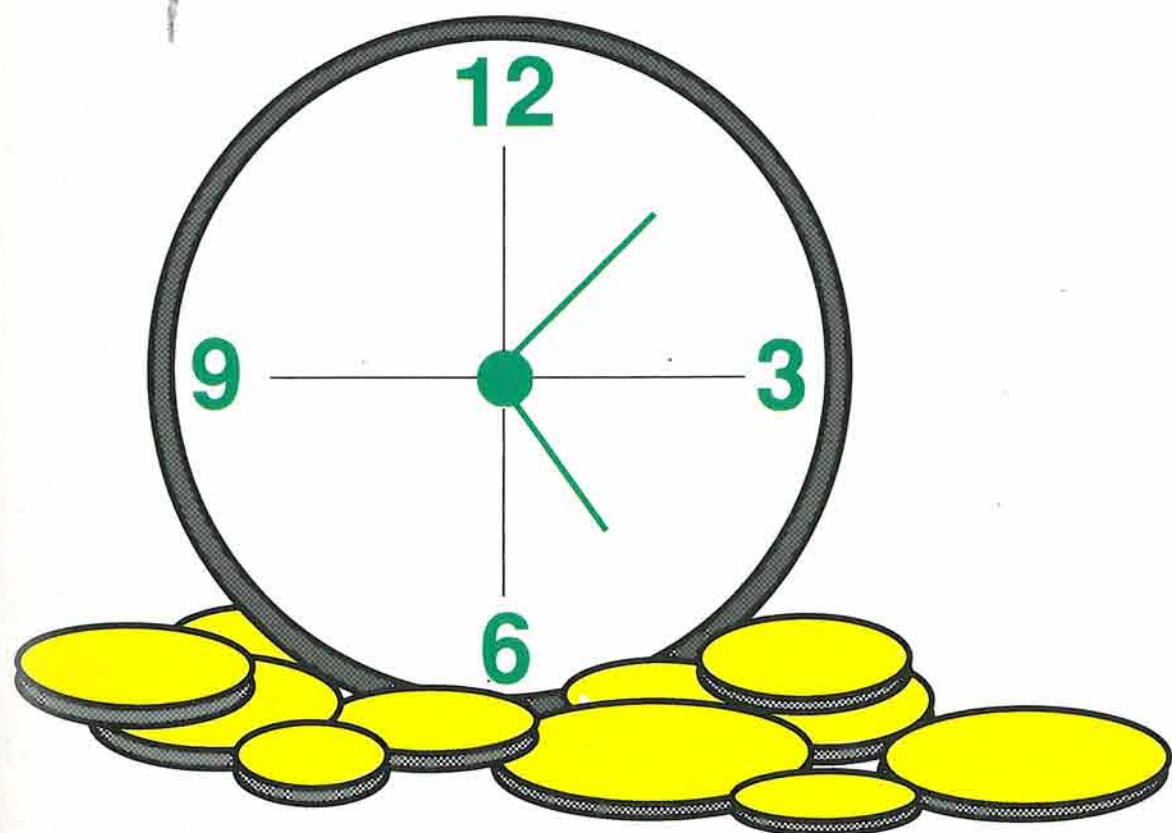
## DET KAN JEG GØRE BEDRE!

Betrakter du dig selv som danmarks svar på J.R.R. Tolkien? Har du lyst til at sætte dig godt ind i nogle af de nye spil? Og har du lyst til at skrive om dem? Hvis svaret er ja, skulle du tage at skrive her ind. Det kan være at DU kan komme med på anmelderholdet. Kravene er at du skal være i live, være kritisk over for spil, være i stand til at tage skærbilleder og have mod på at besøge firmaer og bruger-klubber. Skriv ind til adressen som du finder på side 2.



## SPAR TID OG PENGE

Hvis du tegner abonnement på danmarks spilleblad nummer 1, får du hver måned Games Preview bragt lige til døren før alle andre får chancen for at læse det! Du får der ud over mulighed for at gøre dine software-indkøb betragtelig bedre, billigere og hurtigere gennem Games Previews Supermarked. Bedre kan man ikke få det....



# PUBLIC DOMAIN

"Public Domain" software er gratis (vi opkræver et mindre beløb for disketten og ekspeditionsomkostningerne - se kuponen).

Vore Public Domain disketter må kopieres. De er ikke-beskyttende, så i de fleste tilfælde kan du uden videre gå ind i programmerne og evt. ændre lidt ved koden. På den måde lærer du en masse om programmering.

Games Preview har opbygget et større bibliotek af PD-disketter til Amiga, PC og Commodore 64/128. Udvalget er stort, kvaliteten er i top, og der vil fast fremover komme fire disketter, til hver af de ovenstående computere, i hvert nummer.

Der ligger en skattekasse og venter på dig!

### AMIGA

PD12: FISH128: Dis, DropCloth, LedClock, MRBackup, Paint, PrtDriver, SDBackup, Sed, Wkeys.

PD13: Panorama 42: Ask2.1, Asm, Cmd, Csh, Demolition, GOMF 1.0, Journal, KD, PlaceWindoo, SPrint, StdFileRequester, Strings, Text, YAIFFA.

PD14: Panorama 51: Amic 0.58, Machine, Ristinolla, Wizard, World.

PD15: Panorama 52: Anim, Amoeba, Chaos, Market, Nemesis, Pics.

### PC

PD12: Facilis pascal, Visible pascal.

PD13: Worldplan

PD14: Pinball Rally

PD15: HelpDOS.

### COMMODORE 64

PD12: Mange små spil, bl.a. Bowling og golf

PD13: Mange små spil

PD14: Seriøse programmer, bl.a. et program der kan hente tekst og printe teksten ud.

PD15: Hurtigt kopiprogram - meget avanceret lavet.

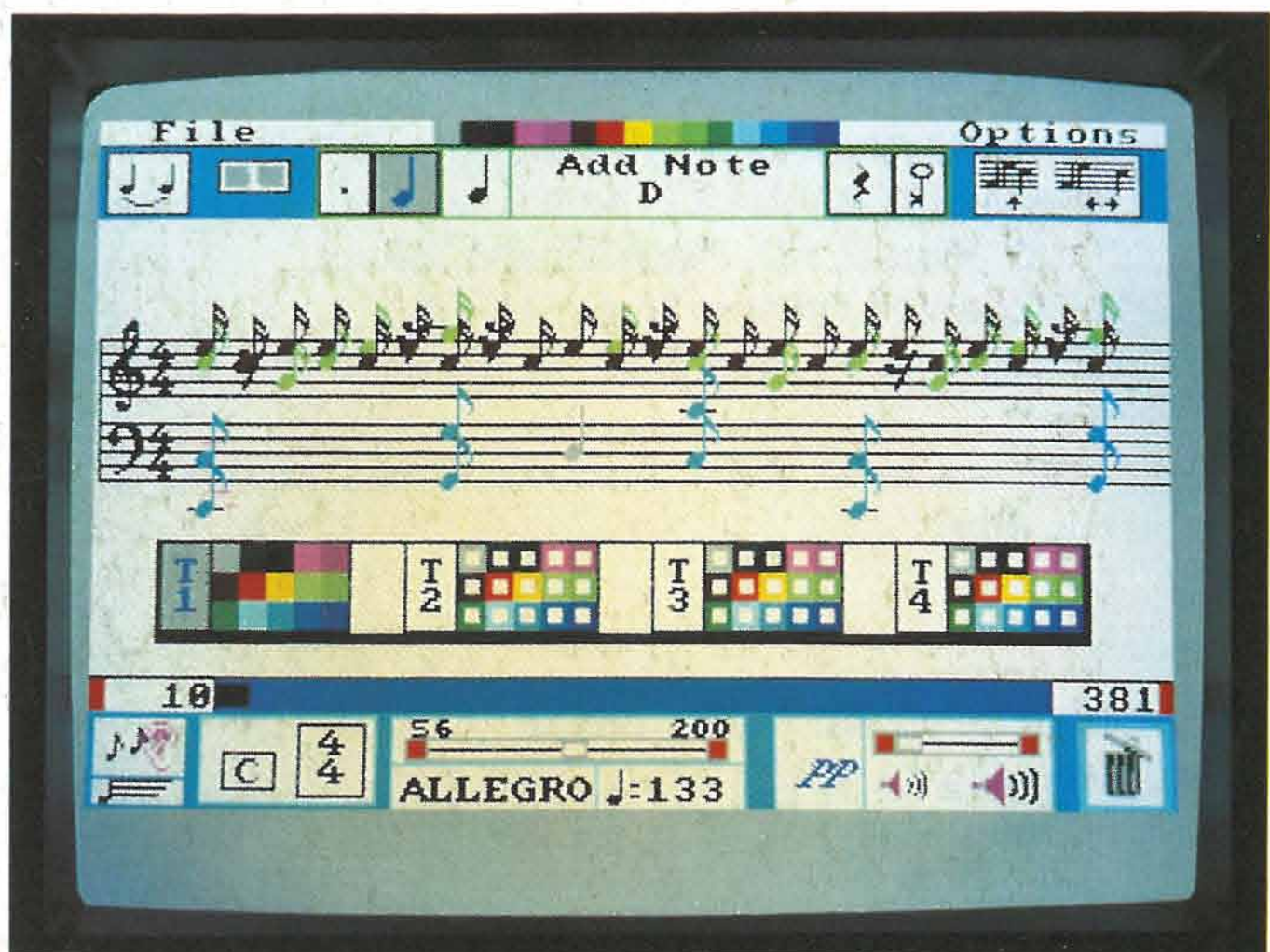
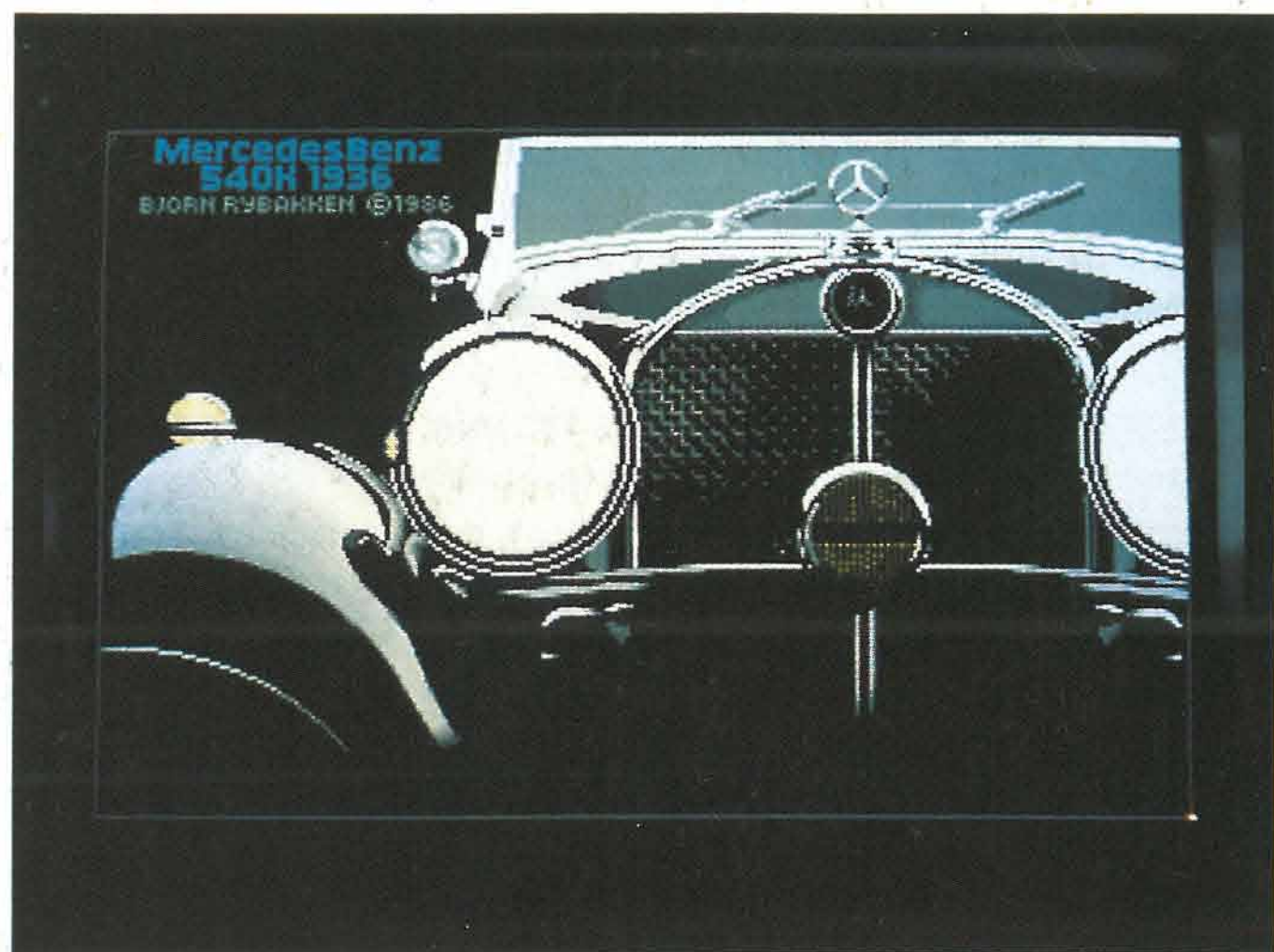
### COMMODORE 128

PD 9: Et supergodt kopi-program. Med rigtig mange muligheder!!!

**BEBYT VENLIGST KUPONEN NÅR  
DU BESTILLER DINE PUBLIC  
DOMAIN PROGRAMMER.**



# KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FARVER MED EN MUS, MENS DU AJOURFØRER ET ARKIV OG SPILLER MOZART?



## MED AMIGA KAN DU.

Vi er ikke blevet bindegale. Bare bedre. Derfor har vi udviklet en computer, der kan alt det, der ikke kan lade sig gøre. På én gang. Og som vi for øvrigt ikke kalder en computer, men et arbejdsredskab for idé-mennesker.

Amiga er skabt til at skabe.

Du kan lave Computer Aided Design (CAD). Kun med brug af musen. Fra første tekniske tegning til det færdige resultat sørger den højfrekvente Motorola 68000 og 3 specielle Amiga hjælpechips for 50 skærm billeder i sekundet med 4.096 farver på én gang. Med realtime animation og en fantastisk høj opløsning på 640 x 512 punkter.

I praksis betyder det, at du kan konstruere f.eks. en bil fra bunden og se den i alle enkeltheder på skærmen. Amiga giver dig 512K RAM og kapaciteten kan internt udvides til 1 Mbyte RAM, og i alt til 9,5 Mbyte RAM. Skulle 880K lagerkapacitet på 3,5" drevet ikke være nok, kan du udvide med en 20 Mbyte harddisk.

Du kan arbejde med billeder - enten faste eller video. Billederne digitaliseres og herefter

kan du frit redigere, retouchere, farvelægge osv. - med højere opløsning end på et fjernsyn.

Du kan arbejde med musik, indsamle lyde og gengive dem fuldstændigt nøjagtigt. Med et digitaliseringsinterface og mikrofon kan du gengive alle lyde fra violin til tordenvejr i en kvalitet, der gør det umuligt for almindelige mennesker at høre forskel. Du kan også arbejde med Amigas synthesizer og standardlydbibliotek. Og Amiga kan "tale" med alle instrumenter, der er MIDI-forberedt. Og som det første udstyr i verden følger Amiga musikerens tempo - ikke omvendt.

Alene med hver enkelt af Amigas egenskaber er det kun fantasien, der sætter grænser for mulighederne. Der, hvor det virkelig bliver spændende er, når man kombinerer mulighederne og lader Amiga arbejde på flere ting på én gang.

Og hvis du har lyst, kan du starte med at designe en bil i 4.096 farver, mens din Amiga sorterer dine diskettearkiver og underholder med Mozart.



Nærmeste forhandler oplyses på tlf.  
06 28 55 88/02 43 22 21

☐ Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Postnr. \_\_\_\_\_ By \_\_\_\_\_

Sendes i lukket kuvert til:  
Commodore Data A/S  
Jens Juulsvej 42, 8260 Viby J.